

ANIME
KAMI SAMA
NO MEMO CHOU



PROMOCIONES
DVD'S Y MÁS

MANGA
IKOKU MEIRO
NO CROISSÉE

BLOOD C
CLAMP SACA LOS COLMILLOS

242

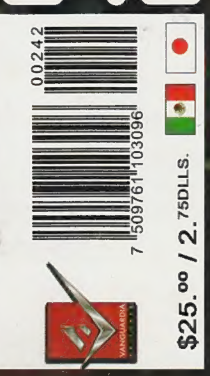
escanea el código de barras



SUPLEMENTO



AKIBA-KE



EDITORIAL



Es todo un gusto darles la bienvenida a una nueva edición de *Conexión Manga*, deseamos de corazón que la pasada revista, que significó nuestro regreso a esta publicación tan querida y que varios extrañábamos, haya sido de su agrado. En verdad que muchos de nosotros habíamos olvidado lo apasionantes, intrigantes y divertidas que pueden ser las obras de los nipones y nos sigue maravillando que nombres como **Clamp** sigan dando obras tan activas después de tantos años.

Esto lo decimos sacando a colación nuestro tema de portada, *Blood C*, el que se podría considerar el primer anime de este grupo de mangakas, que a los de la vieja guarda nos apasionaron con obras como *X-1999*, *RG Veda* y la siempre querida *Sakura Card Captor*, *y que los akibas más recientes disfrutaron con Tsubasa* y *XxxHolic*, sus proyectos más ambiciosos hasta la fecha, y que a algunos les gustó, y a otros, siendo francos, no tanto.

Una nueva generación tendrá oportunidad de conocerlas en esta nueva faceta, que nos demuestra una vez más que el dicho "renovarse o morir" se aplica en cualquier faceta, como esperamos que se haya sentido con esta renovación a su revista consentida, que por más de 10 años les sigue trayendo lo nuevo del maravilloso mundo del anime y manga. Seguimos más que ansiosos esperando todos sus comentarios y sugerencias, que tomaremos en cuenta para que volvamos a colocarnos en su gusto, y de paso saber qué estamos haciendo mal, qué estamos haciendo bien y qué esperan de nosotros. Todo este equipo creativo está con las pilas bien puestas y recargadas, así que no duden en acercarse *a nosotros.*



Conexión Manga Oficial

CONTENIDO

CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR JUNIOR ANA LUISA ESPINOSA **COLABORADORES** ADALISA ZÁRATE, J. A. DÁVALOS Q., FERNANDA F., OMSTART, MÓNICA VERDE, ALEJANDRA RIVERA, JESÚS CHAVARRIA, ALECS VARGAS, MÓNICA URIBE, MAESTRA TOKIYO TANAKA, ERNESTO OLICÓN
DIRECCIÓN DE ARTE JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
ARTE FINAL CÉSAR MORALES MORENO **DISEÑO** SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
CALIDAD DIGITAL FABIÁN VÁZQUEZ GÓMEZ **CORRECCIÓN DE ESTILO** EDITOPOSTER

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS **ADMINISTRACIÓN** CLAUDIA FLORES V. **OPERACIONES** ADRIANA VILLALOBOS **CIRCULACIÓN** ADRIANA VÁZQUEZ

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD 1323-01-00 EXT. 103 **¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?**
MARCA 1323-0100 EXT. 103

www.vanguardiaeditores.com



conexiónmangaoficial

CONEXIÓN MANGA No. 242. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Diciembre 2011. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F. Tel. 5591 - 1400 y 5591- 1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 - 6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón No. 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVIC Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, E-mail: commerce@prodigy.net.mx.

PREVIEWS ANIME

El tiempo sigue su curso, y mientras algunos estamos todavía reponiéndonos del final de tal o cual serie, o empezando a verla, otra nueva tanda de anime aparece con nuevas propuestas que nos mantendrán frente a la pantalla. Para esta temporada hay grandes sorpresas y novedades, que por supuesto iremos presentado con mayor profundidad en nuestras siguientes ediciones. Disfruten de esta probadita.

FATE ZERO



Para los que extrañaban a la hermosa y valerosa Saber, vuelve a la pantalla chica, después de la primera serie animada de hace ya unos añitos y la espectacular película que pudimos disfrutar no hace mucho. Bajo la producción de Ufotable, en esta ocasión nos presentan los hechos anteriores a la original *Fate Stay Night*, es decir, cuando los protagonistas apenas son unos pequeños y otros Masters se ven envueltos en la famosa y ya mítica Guerra por el Santo Grial. Aunque Saber no es la única Servant que regresa, lo cierto es que encontraremos nuevos rostros, cada uno con una característica especial, al igual que sus amos. Preferentemente ver la primera temporada y la película para disfrutarla mejor, pero en sí es una animación de muy alta calidad.

BEN-TO



Una hilarante comedia, llena de peleas y hermosas chicas que pelean contra todos con un solo propósito: obtener el bento a mitad de precio para cenar. Puede que la premisa se escuche bastante ridícula, pero lo cierto es que tiene lo suyo y que los protagonistas son tan carismáticos, que al final te envuelve y hasta te arranca varias carcajadas. El protagonista es un chico que, sin querer, se ve envuelto en distintas peleas que ocurren en distintas tiendas cerca de su escuela, debido a que ésta no cuenta con comedor nocturno. Es así que conocerá a una serie de personajes que, con todo y sus apodos, le enseñarán que para llevarse el pan a la mesa, hay que pelear. La producción es de David Production.

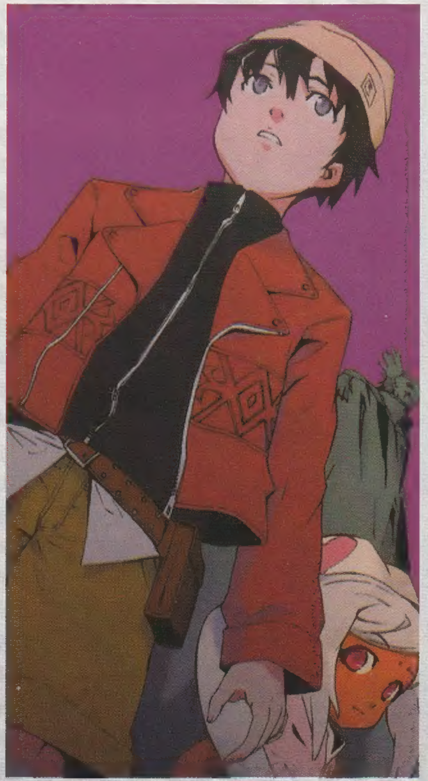
MIRAI NIKKI

Si lo que buscan es una serie de suspenso que los mantenga al borde con cada capítulo, no querrán perderse *Mirai Nikki*, serie de la productora Asread inspirada en el manga homónimo de **Esuno Sakai**, que continúa publicándose con mucho éxito, por lo que la adaptación en anime era muy esperada por sus fanáticos. Lo cierto es que es bastante interesante. Un chico, Amano Yukiteru, es otro inadaptado social que se entretiene escribiendo su diario por celular y viviendo en su mundo imaginario, habitado por una criatura llamada Deux Ex Machina. Sin embargo, pronto descubre que en su diario comienzan a escribirse los sucesos que pasarán en el futuro, lo que al principio suena fantástico, hasta que descubre que su amigo imaginario es real y que ha comenzado un juego de superviviencia que involucra a otros dueños de diarios, cada uno con una característica, y que él es el principal objetivo para destruir. A partir de entonces encontrará aliados y enemigos por igual. Muy recomendable.



GUILTY CROWN

Comenzamos con una de las grandes promesas de la temporada, que además no está basada en ningún manga ni light novel. Bajo el guión del mismo que nos sedujo con las dos partes de *Code Geass*, *Guilty Crown* fusiona el drama, la música y una intrincada cuestión política, además de que los chicos se llevarán su buen taco de ojo. La historia se centra en Ouma Shuu, un adolescente bastante común que idolatra a la cantante Yuzuriha Inori. Cualquiera pensaría que todo es normal, pero estamos en el año 2039 y Japón sufrió una serie de epidemias que lo obligaron a volverse dependiente de todos los países y está tan endeudado que ya perdió su identidad. Claro que existe el grupo rebelde, del que Inori es su principal espía y arma, y al que Ouma se verá irremediablemente envuelto. Altamente recomendable.



SHAKUGAN NO SHANA III FINAL



Después de dos temporadas muy intensas y románticas, sobre todo por el final de la penúltima, la Bruma Llameante, mejor conocida como Shana, regresa en lo que promete ser un final épico y memorable, lleno de acción, intrigas y una calidad inigualable.
Como ha ocurrido desde el principio, está a cargo de J.C. Staff. Para los que no se acuerden, cuenta la historia de Sakai Yuuji, quien descubre que está muerto, ya que la "Antorcha" que enciende su vida está a punto de apagarse debido a que ciertas criaturas la devoraron, como ocurre con otras personas. Sin embargo, él posee una habilidad especial que le permite seguir vivo, y de paso conocerá a la hermosa Shana, quien se encarga de eliminar a estas criaturas, junto con otros personajes igual de carismáticos. Veremos si esta serie, tan querida por muchos, tendrá un desenlace digno o nos quedaremos con la acostumbrada decepción.

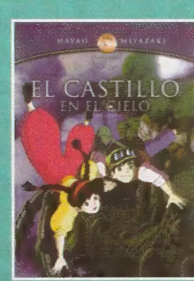
KYOUKAI SENJOU NO HORIZON



Desde que la presentaron, presumen que es "una historia que nunca podría haber sido adaptada a un anime". Lo cierto es que puede sonar muy presuntuoso, pero basta checar los primeros capítulos para comprender que es cierto. Parte se debe a la gran, pero en verdad gran, cantidad de personajes que aparecen, incluso en un sólo capítulo, lo que complica un poco la trama y que los espectadores se encariñen con alguno. Sin embargo, la trama también es igual de compleja, ya que insinúa que antes existía una realidad alternativa a la nuestra, pero que por accidente, ambas se fusionaron, lo que provocó un gran caos y la existencia de nuevas regiones y hasta ciudades voladoras. Sí, se escucha muy complejo, por lo que tienen que verla para comprenderla, si es que pueden. Está basada en una light novel y la producción corre a cargo de Sunrise, siendo la serie más bizarra que ha presentado en su historia.

RECOMENDACIÓN

MIYAZAKI SE REIVENTA EN BLU-RAY
EL CASTILLO EN EL CIELO

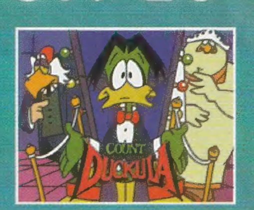


Una de los clásicos del genio de la animación japonesa llega por fin al mercado del Blu-ray disc. Ahora ya se puede disfrutar en alta definición las aventuras de Pazu y Sheeta, quienes son perseguidos por un agente secreto del gobierno y un grupo de peligrosos criminales, quienes les quieren despojar de una piedra maravillosa que sirve para abrir las puertas de la extraordinaria isla flotante de Lapuntu.

CASTILLO EN EL CIELO
Japón, 1986
Título original: Castle in the Sky
Director: Hayao Miyazaki
Reparto: Mayumi Tanaka, James Van Der Beek, Keiko Yokozawa

PROMOCIONES

EL VAMPIRO MÁS DIVERTIDO
CONDE PATULA 2ª TEMPORADA



Mezcla de humor y fantasía, el Conde Patula es una de las series animadas más entrañables y divertidas de la década de los 80. Su concepto era una especie de sátira homenaje a los monstruos clásicos de la productora Hammer. Destaca el estupendo concepto visual y por supuesto, el acertado doblaje en español que no sólo resuelve sino que enriquece el concepto. Las alucinantes aventuras de este pato vampiro que, debido a un pequeño error a la hora de traerlo a la vida, resulta que es vegetariano y no le atraen las acciones malvadas.

CONDE PATULA
Inglaterra, 1988-1993
Producción: Thames Television
Para llevarte una copia de esta divertidísima y entrañable serie, contesta las siguientes preguntas:
1.- Menciona a dos actores de doblaje mexicanos que hayan participado en esta serie
2.- ¿En qué canal se transmitía El Conde Patula?
3.- ¿Cómo le decía la Nana al Conde de cariño?

CIENCIA FICCIÓN OCHENTERA EN ALTA DEFINICIÓN
VOLVER AL FUTURO

Una de las sagas más representativas de los 80s está de regreso ahora en Blu-ray disc. Protagonizada por otra figura icónica de dicha década, Michael J. Fox, se trata de una excelente mezcla de humor y ciencia ficción. La historia sigue los andares de un joven y un científico, que al usar un auto adaptado para viajar en el tiempo, van al pasado y al futuro con el afán de arreglar cosas que de uno u otro modo ellos mismos han ayudado a "desarreglar".

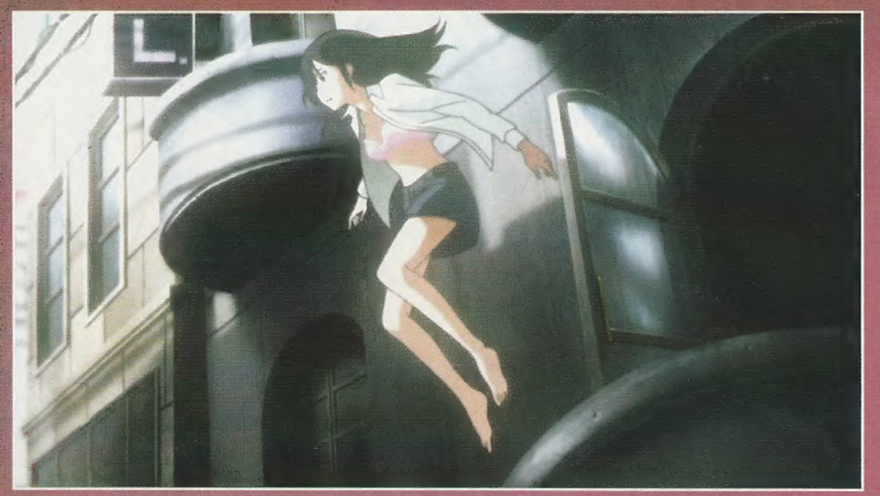


VOLVER AL FUTURO
Estados Unidos, 1985, 1989, 1990
Director Robert Zemeckis
Reparto: Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Crispin Glover, Lea Thompson, Thomas F. Wilson
¿Quieres llevarte una de estas padrísimas películas en blu-ray? Sólo responde correctamente:
1.- ¿En cuál de las películas aparece el Almanaque mundial?
2.- Marca del coche que es adaptado para ser la máquina del tiempo
3.- ¿Cuáles son los nombres de los hijos y la esposa del Doctor Brown?
4.- ¿Cuál era la frase que repetía constantemente Biff y su antepasado? Pista: comienza con "odio el..."



Recuerden que nuestro correo es: cm.revista@gmail.com, y esperamos todos sus comentarios, sugerencias y demás.





Como seguidores del fenómeno del anime, hemos presenciado que comúnmente las situaciones se desatan cuando un cambio radical surge en la vida de un protagonista, algo que empuja su existencia hacia algún acontecimiento de consecuencias insospechadas. En algunos casos puede ser demasiado fuerte.

Imagina que tu vida es aburrida. Vives con tu hermana, la cual no habla mucho contigo. Nunca ves a tu padre, porque viaja constantemente. Cambias de residencia cada determinado tiempo. Debido a que eres imperceptible en cada escuela que pisas, has perdido la capacidad de recordar los nombres de tus compañeros y has perdido también la esperanza de que alguien se acuerde del tuyo.

No puedes echar raíces. Nada llega para quedarse. No hay cambios reales. "¿Tú no destacas mucho, cierto?". Es la primera impresión que Hiroaki "Hiro" Kuwahara le dice a Narumi Fujishima, nuestro protagonista. Narumi, en una de sus tantas vagancias al estar recién llegado a Tokio, se pasa por el distrito rojo (por equivocación, hay que aclarar). Al pasar por debajo de un hotel escucha gritos y luego observa a una chica semidesnuda saltar por una ventana.

Entre tanto alboroto, Narumi es sometido por un chico vestido a la usanza militar, creyendo que es "el sospechoso". Sin embargo, dos chicos más llegan para sacar a nuestro protagonista del mal entendido, toman a la chica, al chico que en realidad buscaban y se marchan, dejando a Narumi perplejo. Días más tarde, Narumi se encuentra en la azotea de su escuela, aún meditando acerca de lo sucedido, ya que se ha percatado que la chica que salió por la ventana asiste a clases en su instituto. En ese momento es sorprendido por Ayaka Shinozaki, una linda chica cuyo nombre, por supuesto, no es recordado por Narumi.

Ella hace mención a muchos intentos que ha realizado para llamar la atención de él, prestándole apuntes, sentándose cerca en el salón. Finalmente, para reivindicarse con Ayaka, acepta entrar en el club de jardinería, sin saber que ellos serán los únicos dos miembros. Sin embargo, éste es sólo el principio: Ayaka lleva a Narumi al restaurante donde trabaja, Hanamaru Ramen, un lugar regentado por Minli Huang, una sexy madura de carácter fuerte. Mayor sorpresa para nuestro protagonista es

SHONEN +18

KAMI-SAMA NO MEMO CHOU ESTÁ BASADO EN UNA SERIE DE *LIGHT NOVELS* IDEADAS POR **HIKARU SUGII**, UN VETERANO EN ESTE TIPO DE OBRAS, PERO QUE HASTA AHORA HA SIDO MERECEDOR A SER ADAPTADA A ANIME E ILUSTRADAS POR **MEL KISHIDA**

encontrase con los tres misteriosos chicos del alboroto en el hotel.

Tetsuo Ichinomiya, un chico dedicado a contactar con las pandillas de la ciudad; Hitoshi Mukai, el "militar" experto en tecnología y espionaje, además de Hiroaki "Hiro" Kuwahara, un verdadero bishonen cuya habilidad es persuadir a las mujeres para obtener información. Pero aún le falta por conocer a la líder de esta pandilla de NEETS (es decir, *Not In Employment, Education or Training*, en español "No estudia, trabaja ni se entrena para nada", lo que por acá conocemos como "Nini"), una persona llamada Alice.

¿Quién es Alice? Una niña que se autodenomina la mejor detective NEET. Vive encerrada en su departamento, rodeada por monitores y computadores (un mega equipo llamado por ella "la libreta de Dios"), comiendo ramen sin fideo ni carne y bebiendo refresco de cola. Alice sabe todo acerca de Narumi y dice que el hecho de que Ayaka le haya llevado no es tanto una casualidad.

Así que, por el momento, Narumi se encuentra involuntariamente en medio de la acción debido a más de una casualidad, y ayudará a resolver un caso de aparente prostitución, que en realidad, oculta una verdad aún más extraña y sombría. Así que por principio, la vida del protagonista ha cambiado ¿Será para bien? ¿Podrá integrarse al equipo de detectives más *sui generis* del orbe y de paso echar raíces y hacer una que otra amistad real?



DETECTIVES EN LÍNEA

Kami-sama no Memo chou está basado en una serie de *light novels* ideadas por **Hikaru Sugii**, un veterano en este tipo de obras, pero que hasta ahora ha sido merecedor a ser adaptada a anime; ilustradas por **Mel Kishida**, publicadas recientemente por la editorial Dengeki Bunko, contando hasta la fecha con siete volúmenes. Debido a su éxito la adaptación al anime ha sido realizada por J.C. Staff (garantía de buena producción y un fanservice presente pero que no entorpece las secuencias) y dirigida por



Sakurabi Katsushi (conocido por su trabajo en Tsukihime). La banda sonora está a cargo de Taku Iwasaki, quien en su momento nos ha impresionado con sus trabajos en *Soul Eater* y *Tengen Toppa Gurren Lagann*, y en esta ocasión nos sigue impresionando.

La calidad de esta serie es grande y parece que el argumento da para bastante, mezclando drama, humor y altas dosis de misterio. ¿Será que habrá un agarrón con *Gosick* para ver cuál de las dos series es mejor? (digo, las semejanzas no son tantas, pero las comparaciones no faltarán). Sólo puedo decirles que el verano ha empezado de lo mejor con este anime, que seguramente estará en las listas de lo que hay que checar obligadamente.

Por el momento sólo han sido transmitidos tres episodios y se desconoce de cuántos constará al final, pero la respuesta ha sido grande y eso es lo que cuenta. Sin más por el momento les recomiendo personalmente que la chequen si buscan algo diferente y atractivo en la oferta de anime hoy en día.

KAMI-SAMA NO MEMO CHOU

UN DETECTIVE NOVATO

Por Omstart

SHOJO +15

THE IDOLM@STER

¡QUIERO SER UNA ESTRELLA!

POR EDUARDO G.

Ellas son las niñas llenas de sueños y esperanzas. Son 10 y cada una posee el encanto y belleza para llegar a ser la próxima idol. ¿Les suena a algún reality show como *American Idol*? En este caso hablamos de la agencia 765 Productions, que busca llevar a estas adorables chicas al mundo del estrellato, tal como podremos disfrutar en *The idolm@ster*.

Idol es el nombre con el que se conoce a una joven que, debido a su talento en el canto, baile, actuación y conducción, se convierte en toda una estrella para los nipones. Por lo general es muy joven, a veces incluso estudiante, que de la noche a la mañana se vuelve el rostro más conocido en todos los medios. O eso parece, ya que en realidad, llegar a ese status de estrella, en cualquier ámbito y en cualquier parte del mundo, requiere de mucho trabajo y esfuerzo, incluso sacrificios, y las motivaciones son muchas, desde un sueño, una forma de superarse o, lo más elemental, como una forma de ganarse el sustento de cada día.

Eso y más es lo que presenta *The Idolm@ster*, la nueva serie de 1-A Productions, o lo que es el mismo, el anime que todos los fanáticos de los videojuegos del mismo nombre llevábamos esperando y que siendo francos, no decepciona (aunque curiosamente, no hay fanservice). Este título es uno de los más populares de Namco, filial ahora de Bandai y con razón, ya que presenta a un grupo de chicas de todas las edades y condiciones que tienen como única meta convertirse en idol.



Para el anime, reunieron a varias de las voces originales del juego y de hecho cada ending está dedicado a una de las chicas, con su respectiva canción. Lo curioso es que, aunque cada episodio se enfoca en una de las protagonistas, se termina viendo el trabajo de cada una como en una nueva sesión de fotos para mejorar la que tenían antes o participar en comerciales y ese tipo de actividades a las que toda idol se tiene que someter, sin dejar a un lado las clases y el estudio.



Parecen una gran familia de puras chicas y los lectores se sentirán fascinados y atraídos, ya sea por todo el grupo o por alguna de estas singulares jovencitas, que les robarán rápidamente el corazón.

Idolm@ster es una franquicia muy popular, cuenta hasta la fecha con varios títulos, la mayoría para Xbox, además de que es la base para otro anime igual de popular, *Idolmaster Xenoglosia*. Para esta nueva adaptación, tenemos en la dirección a **Atsushi Nishigori** y el guión por parte de **Touko Machida**, que tuvo que ponerse a trabajar para reflejar la personalidad de cada una de las protagonistas. Comenzó a principios de julio y aún no se sabe a ciencia cierta cuántos capítulos durará. ¿Listos para cantar?

Y NUESTRA PRÓXIMA IDOL ES...

El jefe de la agencia se llama Takagi Junjirou y por supuesto pocas veces se le ve. Al iniciar la historia, cada una de las chicas, incluyendo las productoras, son entrevistadas por un camarógrafo, que resulta ser el nuevo productor de talentos encargado de estas chicas, que en verdad necesitan de ayuda ya que desde hace tiempo ninguna de ellas ha logrado una verdadera audición.

Akizuki Ritsuko
Antigua idol, ahora se desempeña como productora, es algo así como la mamá de todas las chicas. Las cuida, les busca audiciones y hasta vestuario, además de soportar las travesuras de cada una. A su lado tiene una ayudante muy animosa, que debido a su popularidad en los videojuegos, tiene un destacado lugar en esta versión.

Haruka Amami
Se podría considerar la protagonista, tanto en los videojuegos como en este anime. Es una de las más entusiastas y de las primeras que conocemos, ya que es de las que debe madrugar para llegar a la agencia. Es alegre, amable, siempre se anda tropezando, pero hasta para eso tiene estilo. Casi siempre se le ve junto a Makoto.

Ami y Mami Futami
No podían faltar las adorables gemelas, traviesas y dulces. Su motivación para convertirse en idol es que les parece muy divertido y les permite estar con muchas personas igual de entusiastas. Son totalmente idénticas, pero se les diferencia por la forma en la que se arreglan el cabello.

Hibiki Ganaha
Amante de los animales en extremo, no consigue una audición porque se la pasa hablando de todas las mascotas que tiene, un verdadero zoológico y que a todos considera como de su familia. Sin embargo, su hámster ha demostrado ser una fuente de inspiración, ya que al posar en fotos con él, permitió que el camarógrafo lograra mejores tomas.

Makoto Kikuchi
Tiene todo el aspecto de un hombre, tanto por su personalidad marimacha, como por su falta de feminidad y de pechos. Es muy popular entre las mujeres y le gustan las novelas románticas, además de que odia las cucarachas. Su razón de ser así es su padre, que se molesta cada vez que ve un rasgo de femenino en ella, lo que le provoca traumas.

Yukiho Hagiwara
Es muy tímida, se espanta por todo y no tiene seguridad en sí misma. Trata de superar su personalidad introvertida convirtiéndose en idol, a pesar de que fue su amiga quien dejó la solicitud. Le tiene miedo a los hombres, hasta a los perros, por más pequeños que sean, y en casos extremos, saca una pala de la nada y decide hacer un agujero en la tierra para enterrarse en él.

Iori Minase
La niña rica que molesta a las demás y que entró gracias a las recomendaciones de un amigo de su padre. Siempre se le ve con un conejo de peluche, al que le puso el extravagante nombre de Charles Donatello XVIII. Es un poco tsundere, o mandona, pero al final acepta sus errores. Su meta es ser alguien por encima de su posición y de su poderosa familia.



PARA EL ANIME, REUNIERON A VARIAS DE LAS VOCES ORIGINALES DEL JUEGO, Y DE HECHO CADA ENDING ESTÁ DEDICADO A UNA DE LAS CHICAS, CON SU RESPECTIVA CANCIÓN.

Takane Shijou
De belleza exótica, le encanta hacerse la misteriosa, tanto en las audiencias como en aspectos de su vida privada. Es quien dice las frases más sensatas y se adapta fácilmente a cualquier tipo de trabajo.

Miki Hoshii
Una rubia de grandes pechos, que por lo general se la pasa durmiendo y se agota fácilmente, pero al momento de trabajar, es impecable. Se le da muy bien el humor.

Yayoi Takatsuki
Una chica optimista y decidida, entró como idol porque es parte de los numerosos trabajos que tiene para poder mantener a su familia, que está pasando por una precaria situación económica. Siempre usa la misma ropa naranja porque su mamá se la hizo.

Azusa Miura
La más madura de las chicas, aunque también la más gentil y atractiva. Es un poquito despistada y cuida mucho su figura. Es prácticamente como la hermana mayor de todo el grupo.

Chihaya Kisaragi
La más seria del grupo, además de las mayores, lo único que le interesa es cantar, por lo que incluso dice que al no poder hacerlo más, sería como morir. Prefiere ser más conocida como cantante que como idol.



SACRED SEVEN

EL PODER DE LOS CRISTALES

Por Nicolás V.

Hace 17 años, varios meteoritos aterrizaron en la Tierra, de los cuales se descubrieron siete tipos de cristales alienígenas con poderes especiales, a los que llamaron los Siete Sagrados, o Sacred Seven. Tienen el poder de alterar el ADN humano y provocar mutaciones que se manifiestan en ciertas habilidades y en crear criaturas de piedra, entre otras cosas. El poder depende mucho de la persona, así que los sujetos poseedores de estas capacidades se han dividido en dos: Darkstone, aquellos incapaces de controlarlo, se podría decir que son los "malos"; y Lightstone, los "buenos", que son vigilados por una organización secreta que busca potenciar sus recursos y encaminarlos al bien.

LA DIRECCIÓN ESTÁ A CARGO DE **YOSHIMITSU OHASHI** Y LA HISTORIA ORIGINAL ES DE **SHIN YOSHIDA**, SIENDO PARA AMBOS SU PRIMER TRABAJO PROFESIONAL

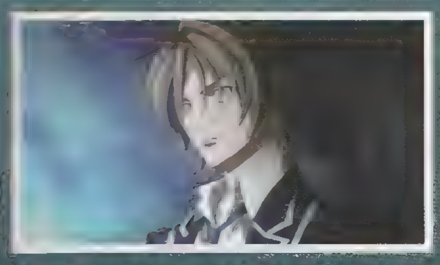
Hace algún tiempo, la poderosa y billonaria familia Aiba sufrió una tragedia, los padres fueron asesinados y una de sus hijas, Aoi, logró salvarse, pero fue cristalizada. Aunque sigue viva, no se sabe a ciencia cierta cuánto durará, o si algún día logrará liberarse. La única sobreviviente, Ruri, quien posee una Lightstone capaz de neutralizar a una Darkstone, por muy poderosa que sea, decidió crear una fundación enfocada especialmente en la destrucción de los "malos", haciendo uso de toda la fortuna familiar y a sus sirvientes, la mayoría maids capaces de usar armas y hasta pilotear.



A su lado siempre está Makoto Kagami, su fiel mayordomo, graduado de Harvard a sus 18 años y más o menos atractivo. Es muy correcto, al estilo [illegible] que siempre busca sobreponer los intereses de sus amos sobre los suyos, aunque poco a poco va dando señales de que siente algo más por Ruri, si bien ella parece tener interés en otra persona, que además es la única capaz de ayudarla a lograr su [illegible]

SU TRANSMISIÓN COMENZÓ EN JAPÓN EN JULIO DE ESTE AÑO Y SE PLANEA QUE TENGA UNA DURACIÓN DE 12 EPISODIOS, MISMOS QUE YA FUERON COMPRADOS PARA NORTEAMÉRICA POR BANDAI ENTERTAINMENT.

Unos años atrás, Alma Tandouji, quien vive cerca del mar, fue causante de una tragedia que le provocó un fuerte trauma que lo volvió aislado de los demás. El posee un Sacred seven extremadamente poderoso, que se descontroló cuando unos malandrines de la escuela lo provocaron, al grado de incluso destruir un puente. Desde entonces es temido, mientras que otros se divierten a sus espaldas, provocando a otros chicos a molestarlo, además de que él pasa el tiempo en el mismo lugar don-



de todo pasó, ya que en el río perdió algo que le es muy valioso. Sólo hay una chica, compañera de clases de Alma, que insiste en acercársele y que incluso trata de atraerlo para que se una al club de minería.

Durante un misterioso ataque a la ciudad, Ruri busca a Alma, su única oportunidad de salvarlos a todos, ya que el atacante es una Darkstone. Por supuesto, el chico se niega, no quiere lastimar a nadie más, pero como su amiga es puesta en peligro, reacciona, primero como un Darkstone sin control, hasta que Ruri le cede su joya, regalo de su hermana, y lo convierte en todo un Lightstone de gran poder, que incluye equiparse con una armadura, una bufanda muy cool y hasta una tabla de surf voladora, de forma que acaba con la amenaza rápidamente.

Alma termina volviéndose aliado de la chica, en parte porque descubre las razones que la empujaron a erradicar a todos los Darkstone y en parte porque quiere comprender su poder y las razones por las que lo posee. La más cercana es porque su madre estuvo expuesta a los mismos minerales. Al mismo tiempo, irá conociendo a otras personas con habilidades semejantes, que han decidido usarlo de una u otra manera, como Hellbrick, una Darkstone inferior que ayuda a Ruri y que le encanta maldecir por todo; o Knight, un misterioso chico que se mueve por sus propios motivos y es el causante de todos los problemas.

Por su parte, Ruri ingresa a su misma escuela, en compañía de Kagami, convirtiéndose ambos en presidentes del consejo estudiantil. La joven no duda en invertir parte de su dinero para que la escuela mejore, tanto en instalaciones como en la cafetería, además de que parece que la chica lo está disfrutando... aunque no tanto como la cercanía de Alma con su compañera de club, formándose así un extraño y curioso triángulo amoroso, del que al parecer ninguno de los involucrados está consciente.

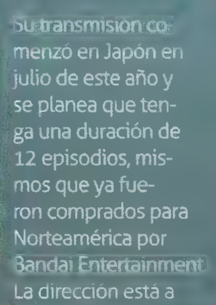
Ruri y Alma se enfrentarán juntos a distintas pruebas en su lucha por controlar al grupo de "malos", si bien pronto nuestro protagonista se dará cuenta que el mundo no es siempre blanco y negro, así como irá develando los secretos detrás de estas gemas que han alterado al mundo para siempre. ¿Qué pasará cuando Ruri destruya a todos los Darkstone?, ¿será capaz



de acabar con Alma también? ¿Podrá algún día el protagonista descubrir los misterios de su pasado y sobrevivir a las constantes luchas?

¿QUIÉN ES BUENO Y QUIÉN ES MALO?

Después de sorprendernos en la pasada temporada con *Tiger and Bunny*, el emblemático estudio Sunrise, desarrolladores de la franquicia *Gundam* y al que debemos joyas como *La visión de Escaflowne*, regresa en esta nueva tanda con *Sacred Seven*, un anime original (es decir, que no está basado en ningún manga), que conserva la gran mayoría de los clichés de esta clase de series, en la que aparecen seres con poderes impresionantes, que se dividen en buenos y malos, pero que en el fondo tienen sus razones para actuar como lo hacen y que no es siempre lo que parece.



Su transmisión comenzó en Japón en julio de este año y se planea que tenga una duración de 12 episodios, mismos que ya fueron comprados para Norteamérica por Bandai Entertainment. La dirección está a cargo de **Yoshimitsu Ohashi** y la historia original es de **Shin Yoshida**, siendo para ambos su primer trabajo profesional, al igual que para **Ipeei Gyobu**, encargado del diseño de los trajes mecánicos que utilizan los protagonistas para pelear.

Lo cierto es que la historia cae en los clásicos clichés, tenemos un héroe que bien podrá convertirse en uno de los nuevos galanes para nuestras lectoras, ya que es más o menos atractivo y nunca pierde ese aire ausente y algo peligroso que a las chicas les encan[illegible] completa de fanservice, que habría abaratado una historia que pretende ser seria, pero que en momentos sólo es entretenida. El uso de los cristales, aunque nada nuevo, provoca cierta nostalgia. Hay de todo, desde batallas espectaculares, chicas lindas en trajes de sirvienta y hasta los escolares.



> EL DISEÑO DE [illegible] SONAJES ES TAMBIÉN UNA DEL [illegible] MEDAE ARTISTA QUE [illegible] EN ESTE [illegible] YOGA

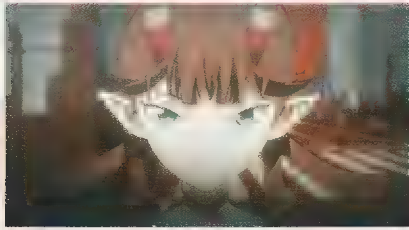
C THE MONEY OF SOUL AND POSSIBILITY CONTROL

UNA DEMENCIAL LECCION DE NEGOCIOS

Por [illegible]

Una vida [illegible] sencillo. Hijos. Comodidades para las nuevas generaciones. Quizás sea un sueño muy simple bajo la óptica occidental. Pero Yoga, estudiante de Economía, mantiene las esperanzas de ser un empleado público con una vida sencilla. Ilusiones muy japonesas, por supuesto, pero no por ello dejan de ser sinceras. Sin embargo, vive solo en un pequeñísimo apartamento en un suburbio industrial. Su padre ha desaparecido, por lo que debe trabajar en dos empleos para subsistir. Sus amigos se van de farra y él no tiene dinero para acompañarlos. Peor aún: Hanami, la chica que le gusta, anda con un tipo adinerado.

A la par de los acontecimientos, un viejo empleado público se encuentra desesperado por su ruina financiera. En sus múltiples tarjetas bancarias no queda un centavo. Queda un último recurso. Hipnotizado, se juega todo en una última apuesta. El escenario es el Distrito Financiero, una dimensión psicótica, inspirada en el infierno, donde Mikuni, un hábil inversionista que busca controlar el Distrito, espera nuevas víctimas. Encarnada en una batalla de bestias colosales, el trabajador cae derrotado. Su futuro, garantía última de su inversión, termina despedazado bajo las ruedas del tren.



Yoga es visitado por Masakaki, quien dirige las inversiones en el Distrito. Yoga intenta resistirse, pues parece consciente de que el dinero es sólo papel y cifras que van y vienen. Pero el administrador sabe muy bien que, en el fondo, lo que más desea es tener dinero y poder. Aprovechando su debilidad, lo lleva a la nueva dimensión donde acompañado por Mashu, una linda chica con cuernos y traje rojos, deberá luchar por su libertad.

LA VIDA EN EL ABISMO

C: The Money of Soul and Possibility Control es una serie con dos funciones, las cuales se toma muy en serio. La primera es denunciar los límites de la codicia en el alma humana y cómo los seres humanos pierden libertad por ambicionar dinero.

La segunda, mucho más seria todavía, es la perspectiva japonesa de los grandes flujos monetarios globales. Todo ello en una serie con un trasfondo complejo, pero con un argumento fácil de seguir.

Es en el argumento, desarrollado por **Noboru Takagi**, donde la serie tiene su primera victoria. Si bien se toma episodio y medio para explicar el mundo donde se desarrollan las acciones, el ritmo narrativo no deja de ser atractivo. Cuestiones complejas como el mundo económico y los términos financieros son muy bien colocados entre las batallas, los gags de Mashu, la dura vida de Yoga e incluso las intrigas internacionales. Es demasiada información, pero se comprende perfectamente y está generada con la suficiente tensión para mantenerte al filo del asiento.

El diseño de personajes es, también, una delicia. **Mebae**, artista que debuta en este rubro, exhibe perfectamente lo polifacético de sus creaciones. El ejemplo perfecto es el mismo Yoga. Si bien es exhibido como un idealista en casi toda la serie, sus facciones cambian al desear el dinero y poder que se le ofrece. El trazo es estético y muy bien equilibrado, con un gusto particular por hacer lucir altos a sus protagonistas. Lo útil y atractivo de los personajes es parte fundamental en lo vistoso de la serie, aunque deja mal parados y acartonados a los personajes secundarios.

A un guión inteligente y un diseño generalmente bien logrado les acompaña un excelente trabajo de animación. Si bien hay partes en donde los detalles a dos dimensiones parecen algo toscos, lo complementan con una serie de recursos originales. Primero, se ha trabajado con los elementos y escenarios en CGI, para darles una sensación de espectacular profundidad, muy al estilo de la moda 3D.

La segunda, es el aprovechamiento de cada elemento a cuadro, desde el papel moneda, tarjetas de crédito hasta un bastón, para hacerlos resaltar en pantalla. La cereza del pastel son recuadros pixelados que acompañan los diálogos con mayor peso. Si bien influyen poco en el desarrollo de la historia, cumplen con remarcar la tensión narrativa en diversas líneas.

El opening y el ending son de lo más pulido que se ha visto en los últimos años. A una ejecución instrumental bien hecha de **NICO Touches the Walls** en *Matoryoshika*, y a la cadencia alternativa de **School Food Punishment**, los acompaña un trabajo de animación que explota las capacidades visuales. Junto con este regalo al ojo, se expone el mensaje sobre la economía que la serie busca transmitir en pocos cuadros de animación. Un experimento interesante y poco recurrido.

C: no es una serie para todos. Pese a la ayuda de la estructura narrativa, lo reflexivo del argumento puede resultar pesado para mucha gente. A esto hay que añadir la ausencia casi total de fanservice. Aunque eso no deja de hacerla una serie recomendable, con una buena dosis de acción y, sobre todo, un llamado a reflexionar las consecuencias espirituales de la ambición por dinero en el mundo de nuestro tiempo.

Yoga quiere ser libre de nuevo, pero también ansía poder. Acompáñalo, junto a Mashu, a recorrer el Distrito Financiero, un lugar donde los sueños de riqueza se vuelven pesadilla. Quizá, con esa visita, te expliques para qué sirve realmente ese domingo que parece quemarte dentro del bolsillo.









SHONEN +15

SOUL EATER

LUCHANDO POR TU ALMA

Por Mónica Verde

Un alma saludable, habita en una mente y un cuerpo saludable

La escuela vocacional para técnicos y armas de Shinigami, mejor conocida como Shibusen, es un lugar para no permitir la existencia que una vez hizo al mundo temblar de terror y que arrastró a los humanos a la locura. Fue fundada por el Shinigami para el estudio y entrenamiento de Armas y Técnicos... o como el propio director le gusta decir: "Es una organización para la protección de la paz". O en otras palabras: ¡la mejor escuela del mundo!

En esta escuela, Técnicos y Armas trabajan en equipo también con otra finalidad, y es que el Arma que se devore 99 almas y la de una bruja podrá convertirse en el Arma máxima, la Guadaña del Shinigami, a lo que todos aspiran. Una de las Técnicas más brillantes, Maka Albarn, tiene como pareja a Soul Eater, quien a su vez se cree "El hombre más genial" y que busca ser la Guadaña, igual como lo es el padre de Maka. Esta jovencita tiene un fuerte resentimiento por los hombres, su familia se despedazó porque su padre es un mujeriego incorregible y su madre una adicta al trabajo. A pesar de todo, ella y Soul hacen una gran pareja... a pesar de que fallan en su primer intento al equivocarse de bruja.



SOUL EATER ES LA OBRA HOMÓNIMA DE **ATSUSHI OKUBO**, U **OHKUBO**, SIENDO ÉSTA SU OBRA MÁS POPULAR HASTA LA FECHA Y LA NÚMERO UNO EN LA REVISTA *GANGA COMICS* DESDE SU PRIMERA PUBLICACIÓN, EN EL LEJANO JUNIO DE 2003.

Otro gran equipo lo conforman Black Star y su Arma, la siempre simpática y delicada Tsubaki, que siempre estará a su lado, a pesar del pasado un poco difícil de su compañero.



Por último, pero no menos importante, está Death The Kid, el obsesivo de la simetría hasta el cansancio, que siempre está acompañado de sus dos armas, las hermanas Liz y Patty Thompson, que le aguantan cada una de sus excentricidades.

Ellos son los alumnos más destacados del Shibusen y juntos enfrentarán toda clase de peligros y aventuras en la serie *Soul Eater*, la Otaku's Choice de esta nueva edición que se ha ganado a pulso un lugar entre los fanáticos gracias a sus carismáticos personajes, lo bizarro de su ambientación y la acción trepidante que no te dará ni un minuto de paz.

LOS DEVORADORES DE *ALMA*

Soul Eater es la obra homónima de **Atsushi Ohkubo**, siendo ésta su obra más popular hasta la fecha y la número uno en la revista *Ganga Comics* desde su primera publicación en mayo de 2004; hasta la fecha cuenta con 19 volúmenes y continúa; además ha sido traducido a varios idiomas, incluyendo el inglés y el español. Antes de que Maka y compañía llegaran a su vida, Okubo era asistente de **Rando Ayamine**, creador de la popular serie entre otras *Getbackers*, en lo que trabajó durante dos años hasta que ganó un premio de la publicación de Square Enix, posteriormente presentaría esta obra.

Tal es su popularidad incluso en papel, que en este año comenzó otra obra basada en el universo que creó, bajo el título *Soul Eater Not*, en el que presenta nuevos personajes con esporádicas visitas de los ya conocidos. Apenas tiene ocho capítulos publicados, pero poco a poco se va ganando el gusto del público, en especial porque revela más secretos alrededor del Shibusen.

Sin duda, esto demuestra la gran creatividad del autor y sus conocimientos sobre el mundo que él mismo creó, que destaca por su carácter bizarro, mismo que se reflejó perfectamente en la versión animada.

En cuanto al anime, estuvo a cargo del reconocido estudio Bones, al que debemos otras maravillas como *Eureka Seven* y *Darker than black*, entre otras. Comenzó a proyectarse en la televisión nipona en abril de 2008, con el honroso total de 51 episodios, que desafortunadamente se quedan cortos en cuanto a la trama que se sigue desarrollando en el manga. Debido a eso, no se pierde la esperanza de una segunda temporada, o incluso algo más, una nueva versión. Si ya pasó con *FullMetal Alchemist*, también de Square Enix, ¿Por qué no podría pasarle a Soul Eater y sus amigos? Sólo el tiempo lo dirá.



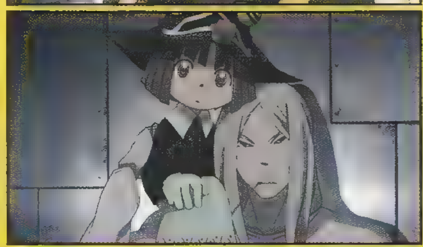
LO QUE DEBES SABER...

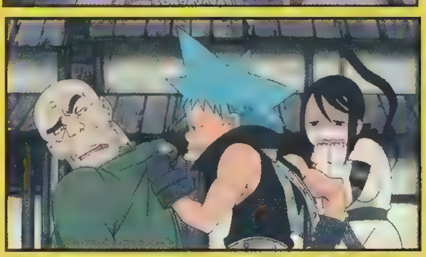
Soul Eater comenzó como una historia corta, después de que su autor ganó un premio por su obra *B. Ichi* (que nadie conoce, ¿verdad?). Después de ella, publicó otras dos, que presentaban la historia de Black Star y Death the Kid, lo que originó la serie tal como la conocemos.

Gran parte de su inspiración, en lo que respecta a la ambientación, proviene de las películas de **Tim Burton** (se nota), así como del clásico *Dr. Slump*, del famosísimo **Akira Toriyama**, por lo que creó el sol y la luna que constantemente aparecen en la trama.

A diferencia de muchos shonen, *Soul Eater* tiene como héroe a una chica, Maka. Incluso en su nueva obra, *Soul Eater Not*, el grupo protagonista está conformado por mujeres.







En cuanto al anime, es el tercero en la historia del estudio Bones en estar conformado por 50 episodios, después de *FullMetal Alchemist* y *Eureka Seven*.

Curiosamente, en Japón tuvo una proyección doble: una en la tarde, la normal, y una más de noche, que se le conoció como el *Soul Eater Late Show*. No es que la segunda tuviera escenas impropias para la audiencia juvenil a la que está dirigida, sino que ésta jugaba con el hecho de que los protagonistas "sacarían al máximo su poder". Incluso se agregaban animación extra en la edición nocturna.

Para 2010, Tv Tokyo volvió a transmitirla, bajo el título *Soul Eater: repeat show*. La novedad es que presentaba nuevos opening y ending, lo que demuestra el éxito que significó en televisión.

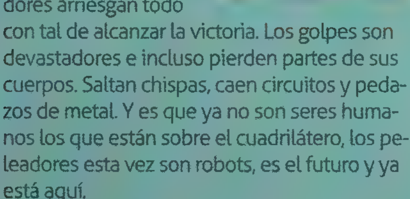
Hasta la fecha cuenta con tres títulos para consolas: *SE: Monotone Princess*, desarrollado por Square Enix para el Wii de Nintendo; *SE: Plot of Medusa*, ésta vez por Namco Bandai Games, para el Nintendo DS; y *SE: Battle Resonance*, también de Bandai, sólo que éste para el Playstation 2 y el PSP.



REAL STEEL

EL PODER DE LOS GLADIADORES DE METAL

Todo está listo y el combate comienza. El público enloquece de emoción ante lo que ve. Los gladiadores arriesgan todo con tal de alcanzar la victoria. Los golpes son devastadores e incluso pierden partes de sus cuerpos. Saltan chispas, caen circuitos y pedazos de metal. Y es que ya no son seres humanos los que están sobre el cuadrilátero, los peleadores esta vez son robots, es el futuro y ya está aquí.



Actor, cantante y bailarín, **Hugh Jackman** se ha convertido en uno de los actores consentidos del público, gracias a películas como *Hellsing* (2004) y *The Prestige* (2006), pero sobre todo por su interpretación del personaje Wolverine, para la franquicia de *X-Men*. Ahora, precisamente se encuentra en la preparación de la nueva aventura fílmica del célebre mutante de las garras de metal. Pero mientras ésta se concreta, llega a las pantallas de todo el mundo su más reciente producción. Se trata de una cinta de ciencia ficción, que curiosamente también está relacionada con el metal y cuenta con una manufactura sumamente espectacular. Su título es *Real Steel*.

Dirigida por **Shawn Levy**, responsable de cintas como *La pantera rosa* (2006) y las dos entregas de *Una Noche en el museo* (2006, 2009).

GIGANTES DE ACERO
Título original: Real Steel
Estados Unidos, 2011
Director: Shawn Levy
Reparto: Hugh Jackman, Anthony Mackie, Dakota Goyo, Evangeline Lilly, Kevin Durand, Hope Davis

Real Steel plantea una historia ambientada en un futuro en el que las peleas de box están prohibidas por considerarlas sumamente violentas. Claro que para quienes están prohibidas es para los humanos, así que ahora los peleadores son máquinas robots de una tonelada de peso y más de dos metros de altura.

Es en esta nueva modalidad "deportiva", que un ex pugilista veterano, después de dedicarse a construir robots con la chatarra, por fin se encuentra con un gladiador de metal que tiene verdaderas posibilidades de conseguir un campeonato, algo que se le negó durante su etapa de boxeador en activo. Las cosas se complicarán cuando descubra que también es padre de un niño de 13 años.

La cinta está basada en un relato escrito por **Richard Matheson** y en el reparto cuenta con la participación de **Evangeline Lilly**, preciosa actriz que hace algún tiempo apareció en la disparatada *Freddy contra Jason* (2003), famosa por participar en la serie *Lost*, y que pronto se dejará ver en el *El Hobbit*, de **Peter Jackson**.

Otros de los actores incluidos son el canadiense **Dakota Goyo**, quien en la reciente *Thor* (2011) interpretó al dios del trueno en su etapa juvenil; **Anthony Mackie**, recordado por *8 Mile* (2002); **Hope Davis**, quien de entre la veintena de títulos que integran su filmografía destaca la estupenda versión para la pantalla grande del cómic *American Splendor* (2003); además de **Kevin Durand**, otro actor canadiense famoso por sus personajes en series de televisión como *Dark Angel* y *Lost*, también suma películas como *X-Men Origins: Wolverine* (2009), *Legion* (2010) y *I Am Number Four* (2011).

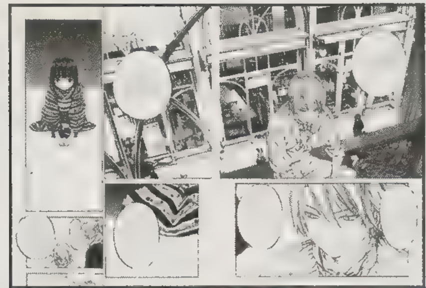
A todo lo anterior hay que agregar que para esta ocasión, el espectáculo está acompañado por los sonidos de las composiciones de **Danny Elfman**, responsable de la música de esa joya llamada *El extraño mundo de Jack* (1993), además de *El cadáver de la novia* (2005), *Marcianos al ataque* (1996), *Spiderman* (2002), *Spiderman 2* (2004) y por si fuera poco, es el creador del famoso tema de entrada de la serie de televisión *Los Simpson*.

Así pues, *Gigantes de Acero*, por su título en español, es una producción que promete una historia emocionante, con suficientes efectos especiales para convertirse en uno de los vehículos de entretenimiento más atractivos de esta segunda mitad del año.


CONEXIÓN
MANGA


CONEXIÓN
MANGA


CONEXIÓN
MANGA









IKOKU MEIRO NO CROISÉE

LA BELLEZA DE ORIENTE Y OCCIDENTE UNIDA

Por Fernanda F.

Si gracias a la tecnología las dos culturas, occidente y oriente, están más unidas que nunca, ¿se pueden imaginar la fascinación que sentían una por la otra durante el siglo XIX? ¿Cuando las damas europeas usaban largos vestidos y corsets, mientras las japonesas lucían sus hermosos kimonos de seda? Este encuentro de culturas se reflejan con elegancia y detalle en el manga *Ikoku meiro no croisée*, una deliciosa obra que se robará su corazón.

La historia, que se puede traducir como "El encuentro de un laberinto extranjero", está escrita y dibujada por la mangaka **Hinata Takeda**, que comenzó a publicarse desde el 2006 para la revista *Dragon Age Pure*, y que apenas cuenta con dos volúmenes. En ellos se muestra un trazo elegante, muy del estilo de *Emma*, en los que destacan los detalles bien cuidados de la época y sobre todo en la figura de Yuna, la protagonista, una adorable criatura nipona que parece una muñequita a los ojos de los extranjeros que la conocen. La trama fluye con agilidad y no es difícil sentirse encariñado con cada uno de los personajes y maravillarse con los detalles históricos.

Durante los estrenos de verano de este año, llegó la adaptación en anime de este manga a cargo del estudio Satelight, que está contemplada para durar 12 episodios y de la que muy pronto hablaremos en esta revista. Por lo pronto, no se pierdan de su versión escrita, que les permitirá viajar en el tiempo como sólo los nipones son capaces de hacernos lograr: a través de sus sueños.



UNA EXTRAÑA EN PARÍS

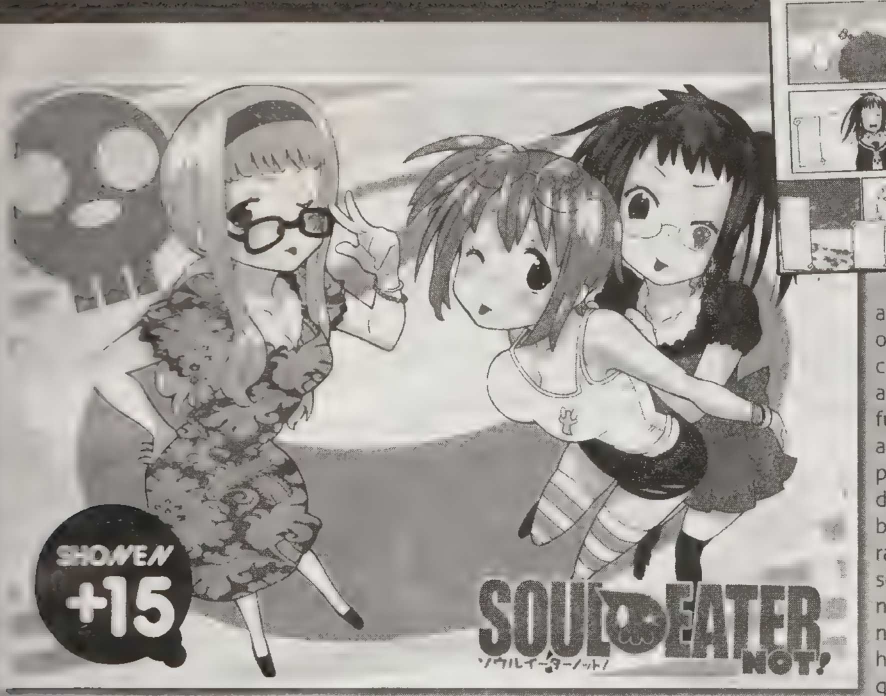
La Galarie du Roy es un local ubicado en París, en pleno siglo XIX. A ella llegan personas de todas las condiciones, pero está pasando una mala racha y sus locales amenazan con cerrar, entre ellos Enseignes du Roy, una herrería que ha pertenecido por generaciones a una familia y cuyo actual heredero, Claude, intenta desesperadamente mantener. Su abuelo recién acaba de llegar de Japón con algunas bisuterías del lugar y con una sorpresa más: una adorable jovencita llamada Yuna.

Ella llega a París porque deseaba conocerla y se convierte en la doncella de la familia. Claude al principio no entiende mucho de sus costumbres, incluso es un poco brusco con ella, sobre todo cuando accidentalmente Yuna rompe un anuncio que había estado reparando y que fue lo último que hizo su padre antes de morir. Muy apenada, la joven intenta compensarlo y el francés comete un error: termina vendiendo el más caro kimono de la chica, que además es el único recuerdo de su madre, al saberlo se aferra a recuperarlo. Sin embargo, éste termina en manos de Alice, la hija del dueño de la galería, quien se encaprichará por Yune debido a su pasión por Japón. Ella tiene una hermana mayor, Camille, con quien Claude comparte un pasado y que es posible que la tierna niña logre curar.

Y esas son apenas las primeras aventuras que vivirá esta extranjera en la hermosa París.

© Hinata Takeda





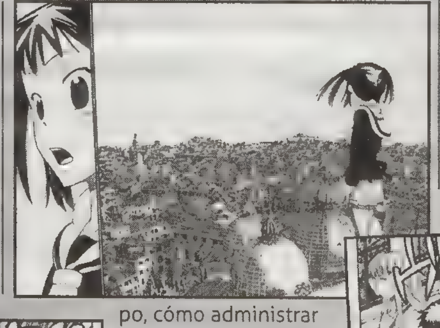
SOUL EATER NOT

MÁS SOBRE EL EXTRAÑO MUNDO DEL SHIBUSEN

POR DASH BANDITH

Cuando tienes una idea muy buena, se nota y más en los mangakas, cuando generan un mundo complejo con una gran cantidad de detalle y vertientes que desbordan la obra original. Pues éste es el caso de *Soul Eater*, de **Atsushi Ohkubo**, quien plantea una escuela tan peculiar como el Shibusen, don[illegible] de todas partes del mundo se [illegible] para ser instruidos y desarrollar [illegible] como Arma o Técnico, por [illegible] nada menos que por [illegible] de la muerte Shinigami, [illegible] mantener el orden al[illegible] e impedir que [illegible] como almas se convier[illegible] y que éste se [illegible] del mundo.

[illegible] como seguramen[illegible] cuen[illegible] aventuras de tres equipos [illegible] misión es que el compa[illegible] Arma se convierta en la [illegible] de la muerte al recolectar 99 al[illegible] y la de una bruja. ¿Y *Soul eater NOT!*? Nos cuenta sobre Tsugumi Halberd, [illegible] recién llegada a Shibusen y [illegible] desde su ingreso a la escuela, su [illegible] como Arma, el hacer equipo, cómo administrar su dinero, sobrevivir a los bravucones y por ahí se le puede presentar uno que otro galancillo.



En Shibusen, a los alumnos se les puede asignar la clase EAT (Especially Advantaged Talent), que es donde se encuentran Maka, Soul Black star; en sí, los combatientes que buscan convertirse en Técnicos especialistas y Guadañas de la muerte. Y la clase NOT (Normaly Overcome Target) donde se les enseña a controlar sus habilidades, pero que no son tan aptos para pelear contra criaturas demoníacas.

Este manga lo podríamos definir en la categoría de cosas de la vida, pero no es común y corriente, ya que también cuenta con su buena dosis de acción, aunque no se enfoque en ello. Además, da otra perspectiva del mundo de *Soul Eater*, contesta varias preguntas que se tenían acerca del por qué de la escuela y cómo funciona. Y es que el Shibusen es un lugar auspiciado por los gobiernos del mundo para traer el orden y se dice que muchos de los estudiantes se convierten en miembros de la policía o en funcionarios de alto rango de su país de origen, donde incluso se les llega a considerar héroes. Y claro, no pueden faltar las apariciones de personajes por todos amados y conocidos que harán gala de intervenciones esporádicas, que le dan esas chispitas de sabor.

LOS PERSONAJES

Tsugumi Halberd
La chica enamorada del amor (como ella misma se define) de nacionalidad japonesa. Ella llega a la escuela porque es un Arma, pero en principio no puede transformarse. Es de carácter tímido, pero es sincera y afable.

Anya Heburn
Es una chica bonita y un tanto enigmática, con un atuendo y actitudes de princesa, y tal parece que proviene de la monarquía porque le encantan las cosas de la gente común. Así que cuando conoce a Tsugumi le llama mucho la atención, porque la identifica como la chica común perfecta. Aunque trata de verse como un antihéroe, en realidad es un tanto insegura y quiere ser la mejor amiga de Tsugumi.

Tatane Meme
Una chica muy bonita de cuerpecillo escultural, atlética y muy hábil, pero más despistada que una brújula junto a un imán. Sumándole que hasta en ocasiones se le olvida su nombre, al dormir es sonámbula y pelea estupendamente dormida. Por azares del destino, siempre despierta por la mañana en la cama de Tsugumi.

JAPAN MEDIA MIX

Por Mónica Uribe

ATANDO LOS DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS CON TODO

Los medios electrónicos y las tabletas han puesto en aprietos a la industria, que además de pasar por una de las recesiones más fuertes de su historia, está enfrentándose a un enemigo temible: el ocaso del manga en papel. Las nuevas generaciones se ven más atraídas a las pantallas que al formato físico. La aproximación a los medios electrónicos es un paso que la industria sabe que es necesario dar, pero no está segura de qué manera hacerlo. Una antigua compañía especializada en manga acaba de dar el primer paso.




El producto que ofrecen tiene una calidad indiscutible: nada más ni nada menos que los trabajos de **Osamu Tezuka**, los cuales han estado en japonés desde enero y a inicios de julio en inglés, francés, español, italiano, chino y portugués en una aplicación para el popular formato iPad, el cual se cobra a manera de membresía a un costo de 9.99 dólares al mes, el pago de esto da derecho a consultar TODOS los trabajos del dios del manga.

"Espero que podamos transmitir el trabajo de Osamu Tezuka a las nuevas generaciones usando la tecnología digital" declaró **Takayuki Matsutani**, presidente de Tezuka Productions Ltd. Durante el evento de lanzamiento reconoció: "Estoy consciente de los problemas por los que pasa la industria y espero que podamos contribuir a su recuperación".
La empresa SOBA Project está a cargo de la digitalización y distribución del proyecto, usando la tecnología Cloud Computing, que permite el acceso al material sin que tenga que ser almacenado en la memoria física del dispositivo, con lo cual se previene la piratería.

La aplicación es gratuita y sin costo se puede descargar una revista, en la que aparecen artículos de interés y extractos de los trabajos de Osamu. El pago de la membresía además de proporcionar el derecho a leer los mangas, también permite hacer uso de los motion comics, es decir, una grabación con cámara del manga mientras una voz hace la narración, ayudada con efectos de sonido.

Tezuka Publishing, al ser otorgante de licencias y no distribuidora, corre pocos riesgos con este proyecto y espera obtener 10,000 usuarios de paga al final del año. Para evitar problemas con las compañías que tienen los derechos de distribución se han creado alianzas estratégicas con Vertical, Viz y Dark Horse. Además, se planea lanzar una aplicación similar para las tabletas Android.

Sin duda, la idea de poder leer los trabajos de Tezuka es extremadamente atractiva, esperamos que el proyecto funcione pues podría significar una manera de que los fans occidentales puedan disfrutar del manga sin caer en la ilegalidad y a un precio muy razonable.



EL DRAMA DE LOS LUNES SE PONE BIEN SERIO

El famoso segmento de drama de lunes por la noche de TV Tokyo promete ponerse muy interesante, para empezar es la adaptación del manga *IS* de **Chiyo Rokuhana**, el cual aborda un tema algo intrigante: los intersexuales, este es el término con el que se designa a las personas que debido a una modificación en los cromosomas XX o XY, nacen con los genitales de ambos sexos, lo que hace que los padres deban tomar una decisión sobre qué se retira de inmediato o como muchos han optado por hacer: dejar que el hijo crezca y decida en la pubertad qué desea ser, si hombre o mujer.

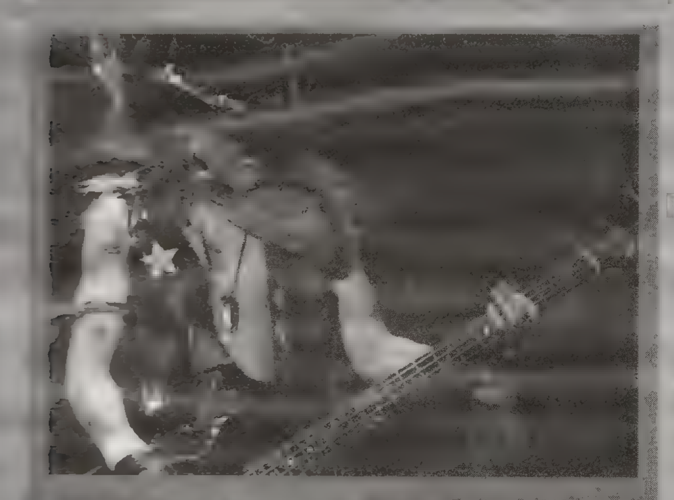
Este último es el tema de este manga, en el que vemos a tres personajes Hiromi, quien ha sido criada como mujer y trabaja como office lady; Ryoma, quien ha sido criado como niño y en la edad adulta decide cambiar por un rol femenino; y Haru, quien no es operado al nacer y a los 10 le son removidos los testículos por una situación médica. No obstante ha sido criado como niño y cuando entra a la preparatoria debe tomar un papel femenino contra su voluntad, ya que está registrado como mujer. Es precisamente Haru el protagonista de este drama, interpretado por **Saki Fukuda**, quien además de todos sus problemas, comienza a sentir algo muy especial por su amiga Miwako.

BUNRAKU

SE ESTRENA A FINALES DE JUNIO



Todas las fans de ese monumento conocido en el medio del anime y j pop como **Gackt** pueden ponerse felices, la muy anunciada cinta, *Bunraku*, se estrenó en la convención **AM2** en Los Ángeles a finales de julio. **Esperemos** que sea parte de los estrenos en cines para después, porque, estamos de acuerdo, todas queremos ver a Gackt... digo, la película.

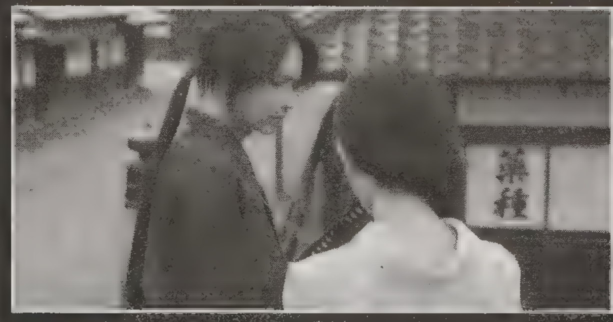


FALLECE EX INTEGRANTE

DE X JAPAN



[illegible]



DEL MANGA

AL LIVE ACTION

La lista más reciente de mangas que dan el salto es la siguiente:



Rorouni Kenshin será producida por Studio Swan (*Paradise Kiss*), el director será **Keishi Otomo** y el protagónico **Takeru Satoh**, ambos tienen experiencia en *Ryomaden*, una serie de TV histórica. El autor del manga, **Nobuhiro Watsuki**, ya había expresado su deseo de que Satoh personificara a Kenshin. Este ambicioso proyecto busca crear una serie de películas del querido Kenshin.

Ai-Ore! Danshikō no Hime to Joshikō no Ōji, de la mangaka **Mayu Shinjo**, también llegará a la pantalla grande para ser estrenado a fines de este año. Se trata de una comedia romántica de géneros, con dos alumnos de escuelas no mixtas que se unen en una banda de rock; Mizuki, de una escuela femenina es el "Príncipe" de su escuela y Akira, es la "Princesa" de la escuela exclusiva para varones a la que asiste, lo que promete una serie de enredos amorosos de lo más divertidos.

NUNCA PUEDE SER SUFICIENTE

GUNDAM

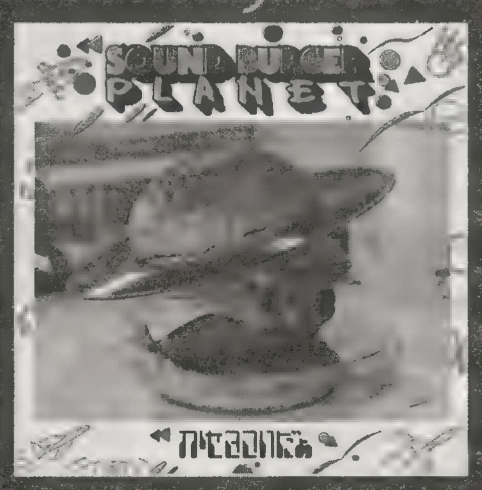
Este año y el que sigue habrá *Gundam* a raudales, además de *Gundam Age*, que inicia en otoño, nos encontramos con que el manga *Mobile Suit Gundam The Origin* (que se publica desde 2001 y es un replanteamiento de la historia original de **Yoshiyuki Tomino**, esta vez a cargo de **Yoshikazu Yasuhiko**) será convertido en serie animada.



MÚSICA ALTERNATIVA

Por Omstart

KASEKICIDER
Sound Burguer Planet



[illegible] noventera del shibuya-kei, una avalancha de propuestas [illegible] tas de los más diversos estilos que iban de lo que ahora conocemos [illegible]

[illegible] momento de efervescencia, este [illegible] se podía esperar, ha obtenido una respuesta enorme de parte de la crítica y del público, convirtiéndo- [illegible]

Y este disco realmente viene fuer- [illegible] Explora el funk en *Ashita Ride On Time*. Hay momentos de j-rock en [illegible] que además de buen rapero, tam- [illegible]

[illegible] disco es una recomendación para los fans de *m-flo*, *Ryohei* y *Tomita Lab* o *Emily*.



DAHLIA
Nude Lumiere

¿Buscan algo suave? ¿Quizá romántico? ¿Un poco de jazz? ¿Con vocales sensuales? ¿Bailable con toque pop? Entonces puede ser que **Dahlia** les ofrezca eso y más a los que buscan un pop, realizado con oficio y muy bien producido.

En sus inicios, hace poco más de 10 años, Dahlia eran un dueto formado por **Kaori** (vocales, letras y arte) y **Kanichi Saito** (bajo, música y programaciones). Luego de grabar cuatro álbumes, el proyecto continúa sólo como la creación personal de Kaori (quién además de ser buena para la música, es diseñadora gráfica e ilustradora de renombre en Japón).

El sonido de Dahlia es llamado "Nouvelle Pop", y a pesar de parecer tan pretencioso, es cierto, todo gira alrededor del pop, pero lo hace de un modo tan elegante que hasta parece ser de una peli francesa grabada en blanco y negro. Luego de dos años sin ofrecer nuevo material a la escena japonesa, Dahlia vuelve con *Nude Lumiere*. Producido y co escrito junto con el talento del coreano **Lee Jeereen** (líder de **Humming Urban Stereo**, la autoridad coreana del pop de avanzada), el disco contiene nueve tracks que son un viaje de dance que se baila suavecito y de preferencia de a pegadito.

FURUKAWA HONPO
Alice in Wonderworld



Para estos momentos muchos de nuestros lectores deben estar poseídos por el fenómeno Vocaloid, admirando a esta nueva generación de ídolos y coreando sus canciones hasta quedarse sin voz. Para quien no sepa de esto les recomendamos una vuelta por Google. El chiste es que el disco que nos ocupa aquí es un proyecto generado por **Furukawa Honpo** o **Furukawa P,** uno de los representantes más importantes de este fenómeno; cerebro detrás de varias de las canciones que se han vuelto de las más populares dentro del circuito Vocaloid.

Para muchos, este personaje es un misterio a pesar de haberse vuelto tan famoso. Furukawa tiene 29 años y toca música desde los 14 en diferentes bandas centradas en el j-rock y el visual kei. Viviendo en Tokio, se volvió diseñador gráfico, hasta que entró en la plataforma Vocaloid por el regalo de un amigo cercano.

Su estilo ha sido un hit porque ha sabido mezclar guitarras fuertes en baladas tranquilas, intercambiando momentos de tensión con melodías frescas y agradables. Es sin duda, un disco de j-pop, no le busquemos más. De hecho hay varias de las canciones que con Vocaloid se han vuelto hits, sólo que tienen una producción más dulce y por ende "romántica", acompañado por varios vocalistas de renombre.

Tenemos dos vertientes de canciones: unas más ligadas al j-rock como *Guriguri megane to gekkōchūm* con **Kuwagata P P**, o *Mugs*, con la participación de **360**. En este tipo de canciones las baterías son épicas y las guitarras tienen distorsión, pero suenan bellas. Otros tracks son más relajados y con mucho ambiente tranquilo y soñador, baladas armadas a partes iguales con instrumentos y ruidos electrónicos, como *3gatsu wa yoru no soko*, con **Kakin** agregándole una voz de niña con mucha inocencia.

Mención honorífica son las colaboraciones de (todos de pie por favor) **Kahimi Karie** y **Maki Nomiya**, ambas divas abriendo y cerrando respectivamente el disco con la misma melodía: *Piano Lesson*. Vayan por este disco, este chico va a estar produciendo el j-pop que ustedes van a estar escuchando mañana.

VARIOS
Kirakira Ghibli Returns

[illegible]ando a todos los fans de la productora Ghibli, cuyas películas son quizá el nuevo va[illegible]arte de la fantasía actual, viene este disco que a cambio de [illegible] pocas monedas, recupera clásicos de los grandes filmes animados y los pone en manos de magos independientes de la electrónica en Japón. Pero calma, este disco no convierte la música incidental de maestros como **Joe Hisashi** en canciones de trance, dance o house. ¡no!
Este disco respeta en cierto sentido el ánimo hermoso, épico y alegre de los temas originales para trabajarlos en melodías modernizadas, interesantes y que no sospechábamos que pudieran sonar de ese modo. Desde que oímos el tema abridor, *Country Road (Nostronik remix)* de la peli *Whisper of the Heart*, ya nos vamos ambientando en un pop finísimo, lleno de sonidos bastante logrados. *Sanpo (tofubeats Remix)*, de *My Neighbor Totoro*, tiene mucho de juguetón, de caja musical.

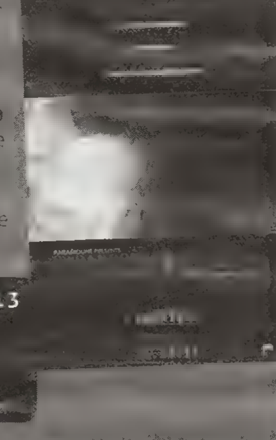
DJ Mitsu mete mano al tema de *Kiki's Delivery Service* y la vuelve robótica pero fantasiosa, refrescando la canción. Tenemos también temas de *Spirited Away* y *Howl's Moving Castle* donde ritmos electrónicos se unen a orquestas, arpas, y pianos. Este disco vale mucho la pena, en serio, es otra manera de disfrutar del mito de Ghibli y de acercarnos a las nuevas propuestas de Japón. Todo en un solo disco.

CINE

Por Jesús Chavarría "Cinephilus"

PARANORMAL ACTIVITY 3
Realidad de miedo

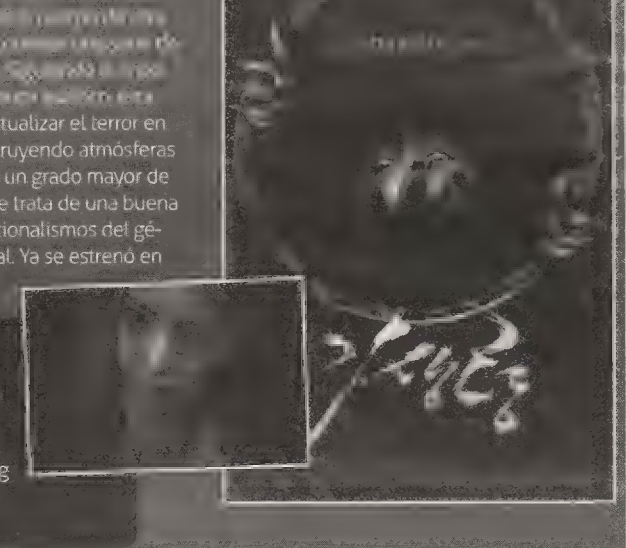
La fórmula ha vuelto a demostrar su efectividad y así como en su momento lo hicieron propuestas como *Holocausto Caníbal* o *El proyecto de la bruja de Blair*, que basaron gran parte de su éxito en una campaña publicitaria que planteaba que lo que mostraban eran hechos reales, ahora le ha tocado turno a *Actividad Paranormal*. La franquicia hoy llega a su tercera entrega, lo cual parece lógico si tomamos en cuenta que la primera película costó $15,000 dólares y recaudó 193 millones, y la segunda parte costó $3 millones, y recuperó $157. En cuanto a la trama no se puede revelar mucho sin arruinar parte de la propuesta, así que solo diremos que esta vez las grabaciones son de hechos sucedidos a finales de los ochenta y están relacionados con un par de niñas.



ACTIVIDAD PARANORMAL 3
Estados Unidos, 2011
Director: Henry Joost y Ariel Schulman
Reparto: Katie Featherston

GHASTLY, DE POSESIONES

[illegible] puesta por contextualizar el terror en [illegible] cotidianos, construyendo atmósferas enrarecidas, aunque con un grado mayor de literalidad. Pese a esto, se trata de una buena alternativa a los convencionalismos del género en el cine occidental. Ya se estrenó en el continente asiático.



GHASTLY
Corea, 2011
Dirección: Yang [illegible]
Reparto: Han Eun-jeong, Hyomin, Min-woo Noh-I, Lee Hyeong-seok, Hwang Ji-hyeon y Jeon Byeong-cheol.



THE SORCERER AND THE WHITE SNAKE
FANTASÍA Y ARTES MARCIALES

Jet Li, uno de los máximos representantes actuales del cine de artes marciales, sigue con su carrera a galope entre la cinematografía norteamericana y la de su país de origen. En esta ocasión el actor vuelve a las carteleras del continente asiático con una producción dirigida por **Tony Ching Siu Tung**, quien ha desarrollado una larga carrera como coreógrafo. A él se deben las espectaculares secuencias de maravillas visuales como *La casa de las dagas voladoras* (2004) y *La maldición de la flor dorada* (2006).

Por si esto fuera poco, al igual que Li, ha dado el salto al mercado internacional con producciones como la insólita *Krrish* (India, 2006); *In the Name of the King* (Alemania, 2008), la que por cierto está basada en el videojuego *Dungeon Siege*, además de *Las entrañas de la bestia* (Estados Unidos, 2003), de la que también se hizo cargo de la dirección.

El hechicero y la serpiente blanca, por su título en español, es la adaptación de una antigua leyenda china, en donde Jet Li interpreta a un monje y lleva como coprotagonista a la linda actriz y modelo **Eva Huang**. Por supuesto, el virtuosismo visual está asegurado, sustentado en un discurso con implicaciones filosóficas. La cinta se presentó en el pasado festival de Cannes y en estos meses está llegando a las carteleras del continente Europeo. Habrá que esperar para ver cómo se da la distribución en nuestro país.

The Sorcerer and the White Snake
Director: Tony Ching Siu-tung
Reparto: Jet Li, Eva Huang, Raymond Lam, Charlene Choi



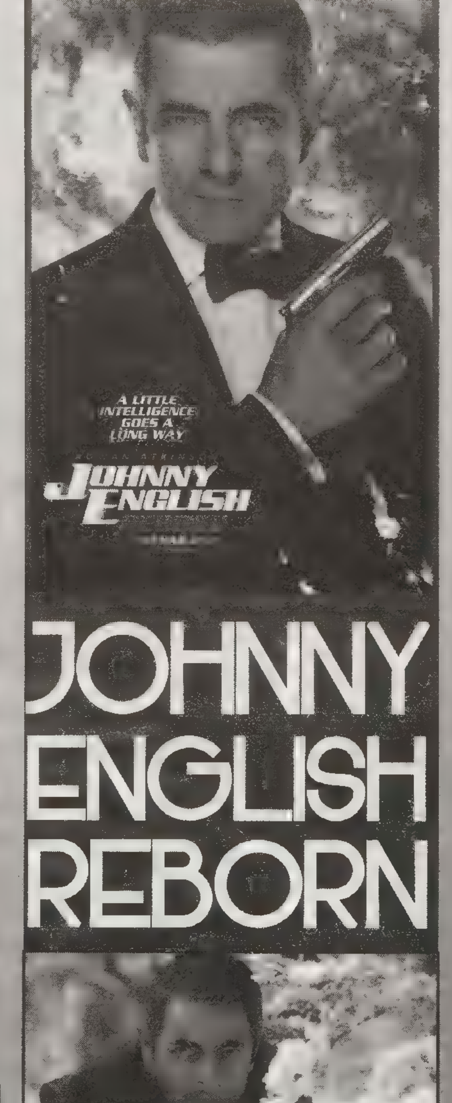
HARA-KIRI: DEATH OF A SAMURAI

MIIKE ESTÁ DE REGRESO

El responsable de obras de culto como *Ichi, The Killer* (2000) y *Audition* (1999), regresa para entregar el remake de *Hara-kiri*, cinta original de 1962, dirigida por **Masaki Kobayashi**, que en su momento ganara el premio especial del jurado en Cannes. Fue precisamente en la más reciente edición de dicho festival, que se presentó esta nueva incursión del imprevisible realizador **Takashi Miike**, en las temáticas de samuráis. La cinta fue la única que se proyectó en 3D y el guión fue responsabilidad de **Kikumi Yamagishi**.

La historia se ubica en el siglo XVII y tiene como protagonista a Hanshiro, un viejo ronin que acude al lugar de residencia de un célebre clan, para pedirles que le permitan realizar allí su ritual de hara-kiri. El jefe del clan intenta persuadirle de lo contrario, sin sospechar que todo es parte de un plan de venganza. Aún no tiene fecha de corrida comercial en nuestro país, mientras que en Europa, en los lugares en donde se ha presentado, ha dividido opiniones.

HARA-KIRI: DEATH OF A SAMURAI
Japon, 2011
Director: Takashi Miike
Reparto: Kôji Yakusho, Ebizō Ichikawa



JOHNNY ENGLISH REBORN

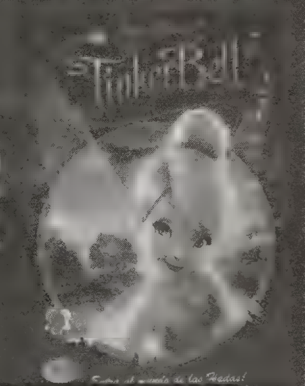
El singular comediante **Rowan Atkinson**, retoma el personaje con que parodia al agente secreto más famoso del mundo, James Bond, para protagonizar este film que también dirige. En esta segunda aventura, Johnny English debe enfrentar a un grupo internacional de asesinos que pretenden provocar una guerra, matando a un líder político. En el reparto destaca la participación de **Gillian Anderson**; sí, la famosa agente Dana Scully, de la serie de televisión *Los expedientes secretos X*. Esta es una comedia desternillante que esta por estrenarse en nuestro país.

JOHNNY ENGLISH, REBORN
Reino Unido, 2011
Dirección: Rowan Atkinson
Reparto: Gillian Anderson, Dominic West, Rosamund Pike y Daniel Kaluuya, Rik Mayall, Ben Miller.

TINKERBELL Y EL MUNDO PERDIDO

Lo que parecía un rutinario producto para explotar al mercado infantil, resultó una agradable sorpresa. Desde el [illegible] de animación, hasta la frescura del concepto que supo aprovechar muy bien lo que el personaje y su contexto mitológico podían ofrecer, las aventuras fílmicas de Tinkerbell se han ganado un lugar muy respetable dentro del mercado de entretenimiento infantil. Ahora la [illegible] hada está de regreso, para [illegible] junto con sus amigas en una tradicional carrera que [illegible] que sus habilidades para triunfar.

En el reparto de voces originales en inglés, destaca la participación de **Lucy Liu** como Silvermist, a quien hemos visto en cintas como *Los Ángeles de Charly* (2000), *Los Ángeles de Charly al Límite* (2003) y ambas entregas de *Kill bill* (2004 y 2003), además de **Anjelica Huston** como la Reina Clarion, a ella la hemos visto en *The Addams Family* (1991), *The Addams Family Values* (1993) y más recientemente en *Fantastic Mr. Zorro* (2009).



TINKERBELL Y EL MUNDO PERDIDO
Estados Unidos, 2011
Director: Mark Risley
Reparto: Mae Whitman, Lucy Liu, Raven-Symoné, Kristin Chenoweth, Rosetta Angela Bartys, Pamela Adlon, Jesse McCartney, Jeff Bennett, Rob Paulsen, Anjelica Huston.

TELEVISIÓN

Por Alejandra Rivera

Bienvenidos chicos akiba-kei, en esta ocasión dedicaré este espacio de la pantalla chica a los nominados al Emmy 2011, uno de los más prestigiosos premios para series televisivas de Estados Unidos. Lo más inesperado fue la ausencia de la mega aclamada *Glee* en varias de las ternas (aunque la verdad no es mi favorita). Lo más aburrido es la memorizada nominación de *30 Rock* (ya pasó de moda, supérenlo), y la rivalidad más interesante, la de los compañeros súper geeks Sheldon (**Jim Parsons**) y Leonard (**Johnny Galecki**) de *The Big Bang Theory*.

HBO lleva las de ganar, pero sólo el tiempo dirá si habrá sorpresas, por lo pronto aquí les van algunas de las series más fuertes para la contienda anunciadas por las estrellas **Melissa McCarthy** de *Mike&Molly* (nominada por primera vez como mejor actriz de comedia) y **Joshua Jackson**, el ex *Dawson's Creek* que ahora es protagonista de *Fringe*:

GAME OF THRONES
MERCENARIOS AL PODER

Esta adaptación televisiva de las siete novelas fantásticas medievales de **George R. R. Martin**, originalmente nombradas *A Song of Ice and Fire*, ha sido la revelación del año. La serie de HBO creada por **David Benioff** y **D. B. Weiss** tiene 11 nominaciones al Emmy. En la tierra del hielo y la nieve, donde los inviernos y veranos pueden durar toda una vida, *Game of Thrones* relata las batallas y conflictos entre las familias de los Siete Reinos para apoderarse del Trono de Acero.

Lord Eddard "Ned" Stark de Winterfell es el protagonista de la primera temporada, patriarca de sangre noble que junto con su clan (esposa y seis hijos) comienza la cruzada por el poder. Es una trama oscura, repleta de traiciones y fantasía épica. La serie se estrenó en Estados Unidos el 17 de abril y fue tan exitosa, que tras su segundo episodio, se aseguró la producción de la segunda temporada. Como peculiaridad, la serie que costó más de 50 millones de dólares está narrada en tercera persona y en cada capítulo la historia se centra en la perspectiva de un personaje diferente. Por otro lado, en la reciente Comi Con 2011 en San Diego, los protagonistas (el autor de las novelas, R.R. Martin, y los estelares **Emilia Clarke**, **Peter Dinklage**, **Jason Momoa** y compañía) se presentaron ante seis mil fanáticos, quienes los acribillaron a preguntas.







MODERN FAMILY
DISFUNCIONALMENTE UNIDA

Siendo una de las apuestas fuertes de Fox (junto con *Glee*) *Modern Family* es una satírica comedia americana transmitida por la cadena ABC, que muestra las peripecias de personas que aparentemente no tienen nada en común, excepto que por azares del destino están vinculados por lazos familiares.

La primera pareja Claire y Phil Dunphy, son los más "normales" a primera vista: está compuesta por dos padres cuarentones con tres hijos que no se llevan entre sí y siempre están discutiendo. El padre de ella, Jay, un hombre maduro, se casó de nuevo con la atractiva Gloria, una joven y alegre cubana que no entiende el estrés de los gringos y lidia con su hijo pre-adolescente para que se lleve bien con su padrastro.
Jay también es padre de Mitchel, quien es homosexual y vive con su pareja, Cameron. Juntos son una pareja gay que acaba de adoptar a una bebé vietnamita, Lily. Los roces personales, sentimentales y culturales entre los personajes no se hacen esperar, llevándolos a problemas cotidianos graciosos y a veces impensables.

La serie, creada por **Christopher Lloyd** y **Steven Levitan** en 2009, está narrada en modo documental. El año pasado se llevó el Emmy por mejor serie cómica, además de un par de Globos de Oro. *Modern Family* arrasó con 17 nominaciones a los premios Emmy.

MAD MEN

EL CONSUMIDOR NO ES ESTÚPIDO, ES SU ESPOSA

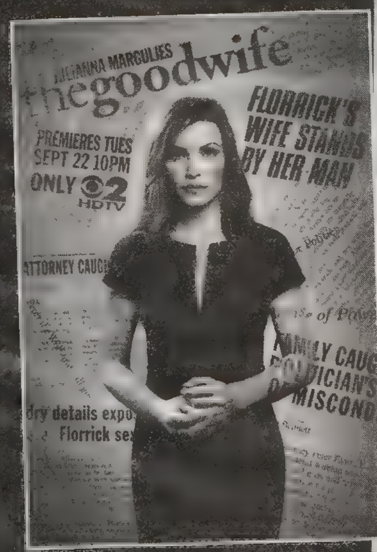
Esta serie dramática está ambientada en Nueva York, en los inicios del despegue de las grandes agencias publicitarias durante los años sesenta. Muestra las intrigas, rivalidades y amoríos que surgen en el negocio de la creatividad, centrándose en la agencia Sterling Cooper a través de la vida de Donald Francis "Don" Draper, el asociado y director creativo *senior* de la agencia.

El personaje principal de *Mad Men*, quien le da vida a la historia, está inspirado en **David Ogilvy**, uno de los más importantes e influyentes publicistas, fundador de la publicidad referencial, cuyo legado es inminente en esta industria aún en la actualidad. En 2011, se celebraron 100 años de su nacimiento en un homenaje póstumo. *Mad Men* fue creada por **Matthew Weiner** y actualmente es transmitida por HBO; ha ganado nueve premios Emmy y tres Globos de Oro, por lo que las apuestas a su favor son muy altas. Esta serie vale muchísimo la pena y fue aclamada por la crítica al recibir 19 nominaciones al Emmy, asegurando por lo menos un premio.

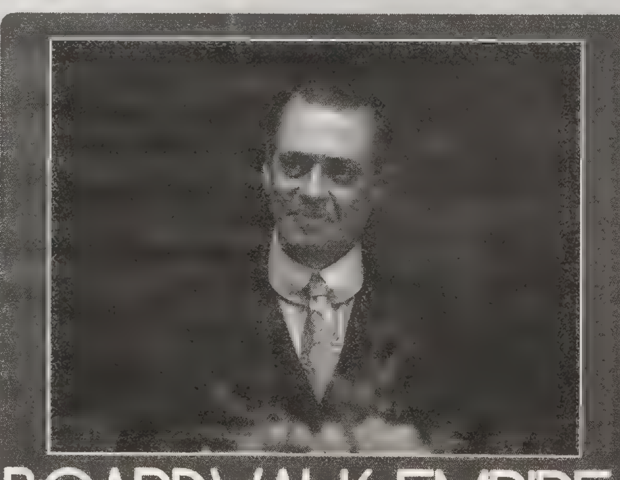
THE GOOD WIFE

UNA MUJER CON PANTALONES

The Good Wife es una serie dramática original de CBS Television Studios creada por **Robert** y **Michelle King**. Se trata de una serie de líos jurídicos donde la vida privada de los protagonistas se mezcla con sus problemas en el trabajo. Puede decirse que es la sucesora de *Law & Order*. La trama inicia cuando el esposo de la madre y ama de casa Alicia (interpretada por **Julianna Margulies**), Patrick Florrick, un influyente político, es destituido de su cargo y encarcelado por involucrarse en escándalos sexuales con prostitutas.



A partir de ese momento, Alicia debe hacerse cargo de su familia y el único remedio que le queda para su manutención es retomar la abogacía, que había dejado de lado para cuidar a sus hijos. Ante la opinión pública continúa apoyando a su esposo, aunque en su interior siente dudas y el trabajo se hace muy difícil en ese medio repleto de escándalo. Esta serie norteamericana transmitida por Universal Channel fue estrenada en 2009 y ha recibido excelentes críticas. Veremos si es capaz de derrumbar a *Mad Men* por la presea de Mejor serie dramática.



BOARDWALK EMPIRE

MARINOS Y GÁNGSTERS

Esta serie (conocida en América Latina como *El Imperio del Contrabando*) originalmente es una novela de **Nelson Johnson**, pero adaptada a televisión por **Terence Winter**, escritor y productor de *Los Soprano*, quien es poseedor de un Emmy. La trama se ambienta en la época de los años veinte durante la ley seca establecida en Atlantic City, Nueva Jersey. *Boardwalk Empire* se centra en Enoch "Nucky" Thompson, un destacado personaje político de Atlantic City que se ve envuelto en casos de corrupción, mafia y contrabando para lograr su lujoso estilo de vida. Fue lanzada al aire por HBO en septiembre de 2010 y recibió el Globo de Oro como mejor serie dramática, por lo que ya se prepara la segunda temporada. *Boardwalk Empire* logró la cifra de 16 nominaciones al premio.

VIÑETAS Y ALGO MÁS

Por Alecs Vargas



RESUMEN DE LA COMIC CON 2011

Tantas y tantas cosas que contarles en esta ocasión, muchas de ellas relacionadas directa o indirectamente a la pasada Comic Con, que es nada más y nada menos la Convención de Cómics y entretenimiento más importante de occidente, o sea, de este lado del charco. Año tras año se lleva a cabo en San Diego, EE.UU.

Para que se den una idea de lo importante que ha llegado a ser esta convención, les platico que este año simplemente acudieron a la Expo, la exorbitante cantidad de 130,000 personas, quienes agotaron los boletos desde el mes de febrero para asistir el pasado mes de julio.

Desde hace ya varios años la Comic Con es para los grandes estudios cinematográficos la mejor forma de promocionar sus cintas, en especial los "blockbuster", o mejor conocido este termino en nuestro país como "churros veraniegos o palomeros".

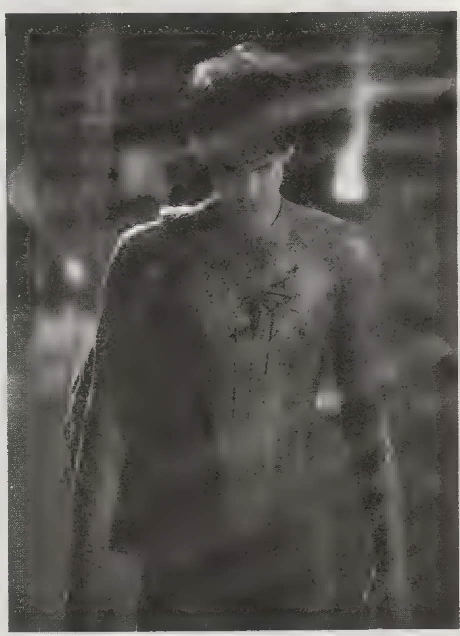


ENTRE VENGADORES Y TELARAÑAS

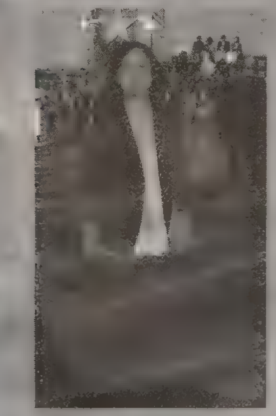
De esta forma algunas cintas próximas a estrenarse en el verano del 2012 (o un poco antes) van presentando información oficial y novedades. Tal es el caso del primer teaser trailer de *Amazing Spiderman*, así como algunas imágenes y carteles promocionales que siguen creando una extraña sensación entre rechazo a una nueva, y demasiado pronta, versión revitalizada de Spiderman y ansias por ver y criticar a la misma.

Otra imagen oficial revelada por parte de MARVEL Studio que en verdad provoca emoción entre los fans es, sin lugar a dudas, el primer cartel oficial de *The Avengers*, que muestra a nuestros héroes favoritos juntos por primera vez. Cartel que genera cada vez mayor expectación por ser uno de los proyectos más ambiciosos de los últimos años, sobre todo en cuanto al desarrollo preliminar de la cinta que por fin el próximo año veremos concretado con lo que tal vez sea la película más taquillera del 2012 y que muy probablemente rompa récords de audiencia.

Además de este primer cartel, puedo confirmales oficialmente que el estreno de la cinta *The Avengers* será el 4 de mayo del 2012 y se pudo disfrutar del primer avance en *El capitán América*. Mientras tanto, no crean que después de *The Avengers*, el universo MARVEL en el cine se estanca; no, señores, se siguen planeando más y más películas de superhéroes, entre ellas la de *Namor*, la cual ha sido pospuesta para el 2014, de igual forma *Black Phanter* y como podrán estar seguros, en esta sección los tendremos informados de cualquier novedad.



5 SERIES





Además de novedades fílmicas, también las series de televisión dan de qué hablar en esta convención:

-La actriz **Sarah Gilbert** quien interpreta a Leslie Winkle, ha decidido dejar la serie *The Big Bang Theory* para ésta, su quinta temporada, debido a que desea comenzar con una nueva etapa en su carrera y ahora la veremos en un papel más serio en la serie *CSI*.

-Para los fanáticos de los zombies y de las series de terror, les comento que *The Walking Dead* tendrá una nueva temporada que se estrenará el próximo 16 de octubre.

¿Y LOS CÓMICS?

Pues sí, a pesar de ser la Comic Con, como su nombre lo indica, una convención de cómics, desde que Hollywood se dio cuenta que hacer películas de superhéroes es más que rentable, parece que los cómics han quedado en segundo término, pero no por ello menos importante, y siguen dando de qué hablar algunos proyectos interesantes.

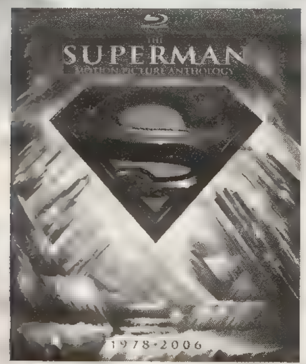
Entre estos proyectos que menciono está *The Strain*, cómic que está basado en una novela que el director mexicano **Guillermo del Toro** escribió y que ahora lanzará en viñetas a través de Dark Horse, que tiene como tema central vampiros y una alerta biológica.

Dicho proyecto será lanzado el próximo mes de diciembre y el arte (de lo poco que se ha logrado colar a Internet) luce bastante bien, pero habrá que esperar al número uno para realmente hacer un verdadero juicio, a primera instancia suena interesante este proyecto de Del Toro, que su nombre es sinónimo de calidad en cuestión estética y artística.



Otro proyecto que suena interesante y que fue presentado de igual forma durante la Comic Con es el encabezado por el ex guitarrista de **Audioslave**, me refiero obviamente a **Tom Morello**, quien está detrás del proyecto titulado *Orchid*.

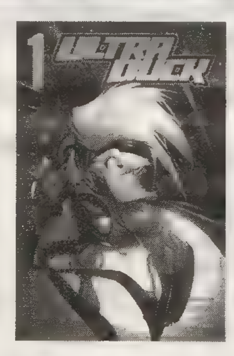
¿Y qué tiene de interesante este cómic? Más allá de la historia o trama, el músico Morello escribirá una canción para cada número de esta miniserie. Dichas canciones serán lanzadas a manera de soundtrack, sin dar más detalle al respecto durante la presentación, tendremos que esperar el lanzamiento del primer tomo que promete ser muy innovador.



SUPERMAN Y BATMAN NO SE QUEDAN ATRÁS

Pero DC no se queda atrás y obviamente Batman sigue dando de qué hablar y es que han sido liberadas imágenes del set de grabación, donde podemos observar la imagen que tendrá Bane.

Superman y su reinicio en el cine sigue en el horno y en espera de novedades sobre la nueva película, Warner Bros lanzó en DVD y Blu Ray la edición especial de ocho discos que recopilan toda la filmografía de Superman, además, obviamente, de material extra y escenas eliminadas, todo esto bajo el titulo de *Superman Anthology*, así que a correr a comprar este paquete que bien vale la pena.



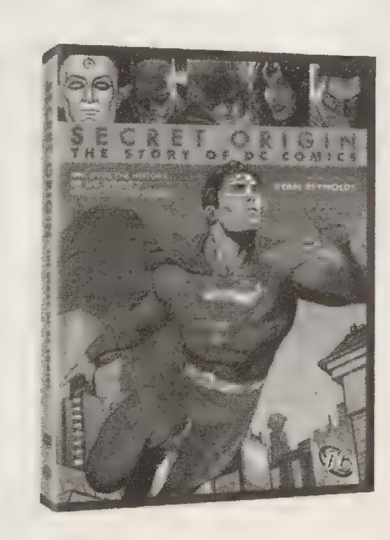
ULTRAPATO REGRESA

Una noticia más que nos da la Comic Con, en especial a los fans del cómic nacional, es el relanzamiento de *Ultrapato*, personaje mexicano creado por **Edgar Delgado**, publicado hace ya varios años y que ahora intentará ganarse un lugar en el mercado americano. Y es que será relanzado bajo el título de *Ultra Duck* a partir de este año y cuenta con prácticamente todo su equipo creativo original.

Uno de los pocos proyectos que logró destacarse por su originalidad y buen dibujo en los años noventa es sin lugar a dudas *Ultrapato*, a pesar de que dicho cómic será publicado en Estados Unidos, seguramente se podrá conseguir en las tiendas especializadas de cómic en México sin mayores problemas, así que a seguir apoyando al talento mexicano.

CHINIWINI RECOMIENDA

Y ya para concluir, les sugiero que le echen un ojo al documental *Secret Origin: The story of DC Comics*, el cual nos narra de manera entretenida y clara la historia de esta legendaria casa editorial. Este documental salió a la venta el año pasado y es fácil de conseguir, es perfecto para conocer los orígenes de los héroes insignia de la compañía DC y cómo han ido evolucionando a través de la historia hasta consolidarse como iconos de la cultura pop.



TEST ¿QUÉ TANTO SABES SOBRE *OURAN HIGH SCHOOL HOST CLUB*?



1. ¿En qué año comenzó a publicarse el manga?
a) 2000
b) 2002
c) 1987

2. Otra obra de la mangaka Bisco Hatori
a) Millenium Forest
b) Kaichou wa maid sama
c) Millenium Snow

3. ¿Qué tipo de anfitrión era Mori?
a) El rey
b) El calculado
c) Salvaje

4. ¿Cuál era el nombre real del padre de Haruhi?
a) Ryoji
b) Hikaru
c) Kenichi

5. ¿Cuál es el nombre completo de Tamaki?
a) Edward Tamaki Souh
b) René Tamaki Richard de Grantaine
c) Hayao Tamaki de Grantaine

6. ¿Qué personaje de Bones aparece como una pelota en uno de los capítulos?
a) Edward Elric
b) Rurouni Kenshin
c) Tsubaki

7. ¿Cuál es el apellido de Hunny?
a) Hitachin
b) Morinozuka
c) Haninozuka

8. ¿En qué año se estrenó el anime de *Ouran High School Host club*?
a) 2007
b) 2006
c) 2010

9. Nombre de la hermana menor de Nekozawa
a) Kirimi
b) Alexandra
c) Maka

10. ¿Quién es el seiyuu que dio la voz de Kyoya?
a) Masaya Matsukaze
b) Mamoru Miyano
c) Junichi Suwabe

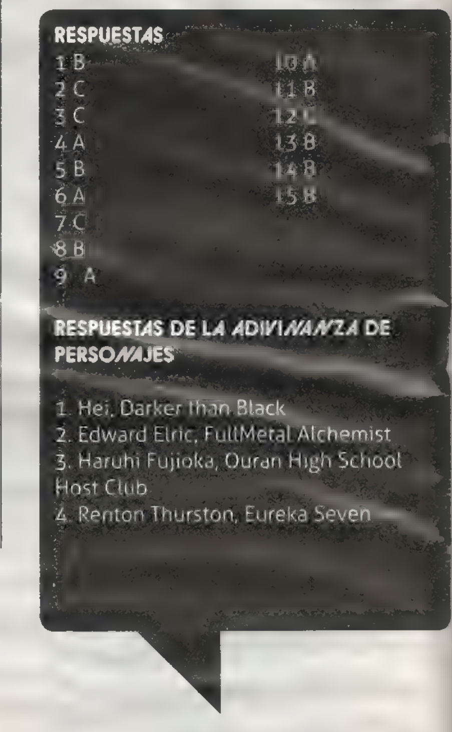
11. ¿Cuál es el negocio al que se dedica la mamá de los hermanos Hitachin?
a) Empresas hoteleras
b) Moda
c) Computación

12. ¿Cómo se llama el club de chicas de la escuela Lobelia?
a) Benibara Club
b) El club de futbol
c) Zuka Club

13. ¿A qué se dedicaba la mamá de Haruhi antes de morir?
a) Cocinera
b) Abogada
c) Empresaria

14. ¿De cuántos volúmenes está conformado el manga?
a) 20
b) 18
c) 5

15. Seiyuu que dio la voz de Haruhi
a) Yuko Sasamoto
b) Maaya Sakamoto
c) Kozue Yoshizumi



RESPUESTAS

1 B
2 C
3 C
4 A
5 B
6 A
7 C
8 B
9 A
10 A
11 B
12 C
13 B
14 B
15 B

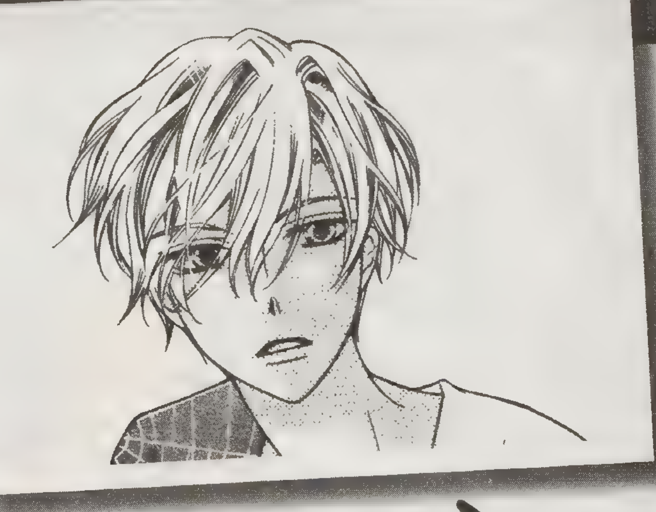
RESPUESTAS DE LA ADIVINANZA DE PERSONAJES

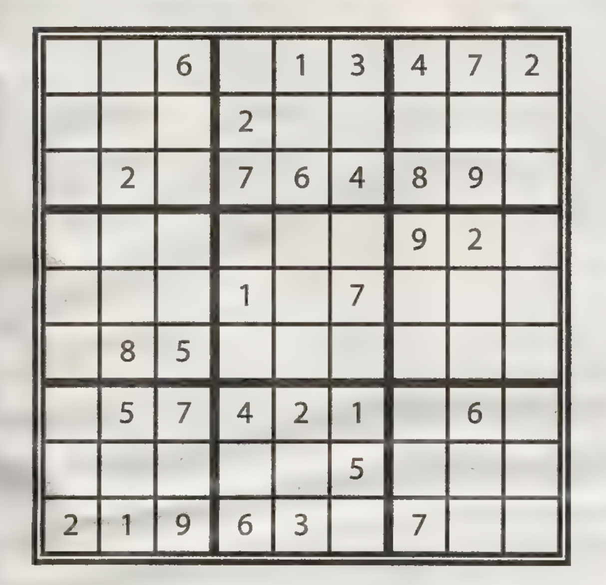
1. Hei, Darker than Black
2. Edward Elric, FullMetal Alchemist
3. Haruhi Fujioka, Ouran High School Host Club
4. Renton Thurston, Eureka Seven

Adivina qué personajes son y su serie

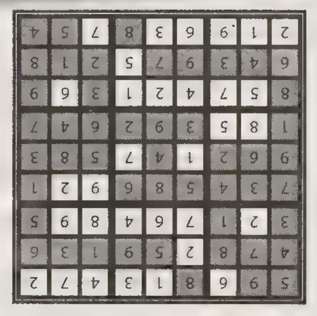


SUDOKU





		6		1	3	4	7	2
			2					
	2		7	6	4	8	9	
						9	2	
			1		7			
	8	5						
	5	7	4	2	1		6	
					5			
2	1	9	6	3		7		



SOLUCIÓN

CLASES DE JAPONÉS

LECCIÓN 82
EXPRESIÓN SOBRE EL TIEMPO

Por Maestra Tokiyo Tanaka, UNAM

DESDE ESTA LECCIÓN PONGO LA PRONUNCIACIÓN DE JAPONÉS EN LETRA ROMANA PARA MIS LECTORES.

ÍNDICE

1. Tema de la lección.
2. Vocabularios.
3. Patrones de frases.
4. Explicación gramatical.
5. Ejercicios.

PATRONES DE FRASES.

Las frases con los días de la semana junto con los verbos trabajar, estudiar, levantarse, dormirse, descansar y terminarse y la expresión del tiempo.

銀行　は　　どよう　び（土曜日）と　にちよう　び（日曜日）休みです。
Gin koo ha do yoo bi to ni chi yoo bi yasumi desu
El día del descanso de los bancos son el sábado y el domingo.

げつ　よう　び(月曜日)　　午前　六時　に　　起きます。
Ge tsu yoo bi gozenn rokuji ni okimasu.
Lunes me levanto a las seis a.m.

か　　よう　び(火曜日)　　　午後　一時　に　　休みます。
Ka yoo bi gogo ichi ji ni yasumimasu.
El martes descanso a la una p.m.

すい　よう　び(水曜日)　銀行は　午後　　二時　に　　終わります。
Su i yoo bi gin koo ha gogo ni ji ni owarimasu.
El miércoles el banco termina a las dos p.m.

もくよう　び(木曜日)　午後　　十一時　　に　寝ます。
Mo ku yoo bi gogo jyuu ichi ji ni nemasu.
El jueves me duermo a las 11 p.m.

きんよう　び(金曜日)　　午前　9時　に　起きました。
Ki n yoo bi gozen ku ji ni okimashita.
El viernes me levanté a las nueve a.m.

どよう　び（土曜日）　　勉強しました。
do yoo bi ben kyoo shi ma shita
El sábado estudié.

にちよう　び(日曜日) 午前　8時　から　午後　３時まで　勉強しました。
ni chi yoo bi go zen ha chi ji kara gogo san ji made ben kyoo shimashita
El domingo estudié desde las ocho a.m. hasta las tres p.m.

Forma de las frases en preguntas y en respuestas:
------(2)------

なんよう　び　（何曜日）　休みます　か。
Nan yoo bi Nan yoo bi yasumimasuka.
¿qué día de la semana te descansas?

にちよう　び（日曜日）休みます。
ni chi yoo bi yasumimasu.
Me descanso el domingo.

銀行　は　　なんよう　び(何曜日)　休みですか。
ginkooha nan yoo bi yasumi desu ka
¿Qué día de la semana es el día del descanso de los bancos?

どよう　び（土曜日）と　にちよう　び(日曜日）休みです。
do yoo bi to ni chi yoo bi yasumi desu
El día del descanso de los bancos son el sábado y el domingo.

にちよう　び(日曜日)　何時　に　起きます　か。
ni chi yoo bi nan ji ni okimasu ka.
¿A qué hora te levantas el domingo?

にちよう　び(日曜日)　午前　　6時　半　に　　起きます。
ni chi yoo bi go zen roku ji han ni okimasu
Me levanto a las seis y media a.m. el domingo.

どよう　び（土曜日）　　何時　に　休みます　か。
do yoo bi nan ji ni yasumimasu ka.
¿A qué hora descansas el sábado?

どよう　び（土曜日）　　午後　1時　15分に　　休みます。
do yoo bi gogog ichi ji jyuugo fun ni yasumimasu.
El sábado descanso a la una y 15 minutos p.m.

きんよう　び(金曜日)　　　銀行　は　何時　に　終わります　　か。
Ki n yoo bi ginkooha nanji ni owarimasuka.
¿A qué hora termina el banco el viernes?

きんよう　び(金曜日)　銀行は　午後　2時10分　に　終わります。
Ki n yoo bi Ginkoo ha gogo niji jyuu ppun ni owarimasu.
El banco termina a las dos y 10 minutos p.m. el viernes.

もくよう　び(木曜日)　何時　に　寝ました　か。
Mo ku yoo bi nanji ni nemashita ka.
¿A qué hora te dormiste el jueves?

もくよう　び(木曜日)　11時半　に　寝ました。
Mo ku yoo bi jyuu ichi ji han ni nemasu.
El jueves me dormí a las 11 y media p.m.

すい　よう　び(水曜日)何時　に　起きました　か。
Su i yoo bi nanji ni okimashita ka.
¿A qué hora te levantaste el miércoles?

すい　よう　び(水曜日)　11時　半　に　起きました。
Su i yoo bi jyuu ichi ji han ni okimashita.
El miércoles me levanté a las 11 y media a.m.

か よう　び(火曜日)何時から　何時まで　勉強しましたか。
Ka yoo bi nan ji kara nan ji made benkyoo shimashitaka
¿Desde qué hora hasta qué hora estudiaste el martes?

か よう び(火曜日)　午前 8時から　午後　3時まで　勉強しました。
Ka yoo bi gozen hachi ji kara gogo san ji made benkyoo shimashitaka
El martes estudié desde las ocho a.m. hasta las tres p.m.

げつ　よう　び(月曜日)何時から何時まで　働きましたか。
Ge tsu yoo bi nan ji kara nan ji made hataraki mashitaka
¿Desde qué hora hasta qué hora trabajaste el lunes?

げつ　よう　び(月曜日)午前　6時から　午後5時まで　働きました。
Ge tsu yoo bi gozen roku ji kara gogo go ji made hataraki mashitaka
El lunes trabajé desde las seis a.m. hasta las cinco p.m.

------(3)------
げつ よう　び(月曜日)午前 6時に　起きます か。
Ge tsu yoo bi gozen roku ji ni okimasu ka.
¿Te levantas el lunes a las seis a.m.?

はい、　げつ　よう　び(月曜日)午前　6時　に　起きます。
Hai, Ge tsu yoo bi gozen roku ji ni okimasu
Sí, me levanto a las seis a.m. el lunes.

いいえ、　げつ　よう　び(月曜日)午前　6時　に　起きません。
Iie, Ge tsu yoo bi gozen roku ji ni okimasen.
No, no me levanto a las seis a.m. el lunes.

げつ　よう　び(月曜日)　午前5時　に　起きます。
Ge tsu yoo bi gozen go ji ni okimasu.
Me levanto a las cinco a.m. el lunes.

か よう び(火曜日)午後　1時　に　休みます　か。
Ka yoo bi gogo ichi ji ni yasumimasu ka.
¿Descansas a la una p.m. pasado el martes?

はい、か よう び(火曜日)午後　1時　に　休みます。
Hai, Ka yoo bi gogo ichi ji ni yasumimasu.
Sí, pasado el martes descanso a la una p.m.

いいえ、か よう び(火曜日)午後　1時　に　休みません。
Ii, Ka yoo bi gogo ichi ji ni yasumimasen.
No, no descanso a la una p.m. pasado el martes

か よう び(火曜日)午後　3時　に　休みます。
Ka yoo bi gogo san ji ni yasumimasu .
Descanso a la tres p.m. pasado el martes

すい　よう　び(水曜日)郵便局 は　午後　2時　に　終わりましたか。
Su i yoo bi yuubinkyoku ha gogo ni ji ni owarimashita ka.
¿Terminó la oficina de correo a las dos p.m. el miércoles?

はい、すい　よう　び(水曜日)郵便局　は　午後　2時　に　終わりました。
Hai, Su i yoo bi yuubinkyoku ha gogo ni ji ni owarimasu .
Sí, el miércoles terminó la oficina de correo a las dos p.m.

いいえ、すい　よう　び(水曜日)郵便局　午後　2時　に　終わりませんでした　。
Iie, Su i yoo bi yuubinkyoku ha gogog ni ji ni owarimasen deshita.
No, el miércoles no terminó la oficina de correo a las dos p.m.

すい　よう　び(水曜日) 郵便局　は　午後　4時　に　終わりました。
Su i yoo bi Yuubinkyoku ha gogog yo ji ni owarimashita.
El miércoles la oficina de correo terminó a las cuatro p.m.

4. Explicación gramatical.
---(1)----
Repaso de la conjugación de los verbos en la forma presente, de costumbre, futuro y pasado: trabajar, estudiar, levantarse, dormirse, descansar y terminarse.

afirmativo　negativo

trabajar,　no trabajar,
はたらきます　(働きます)
はたらきません (働きません)
presente
hataraki masu　hataraki masen
はたらきました (働きました)
はたらきませんでした (働きませんでした)
Pasado
hataraki mashita　hataraki masen deshita

estudiar　no estudiar,
べんきょうします (勉強します)
べんきょうしません (勉強しません)
presente
benkyoo shimasu　benkyoo shimasen
pasado
べんきょうしました　(勉強しました)
べんきょうしませんでした (勉強しませんでした)
benkyoo shimashita
benkyoo shimasen deshita

levantarse　no levantarse
おきます　(起きます)
おきます　(起きません)
presente
Okimasu　okimasen
おきました (起きました)　おきませんでした (起きませんでした)
Pasado
Okimasushita　okimasendeshita

dormirse　no dormirse
ねます　(寝ます)
ねません　(寝ません)
presente
Nemasu　nemasen
pasado
ねました　(寝ました) ねませんせんでした (寝ませんでした)
Nemashita　nemasendeshita

descansar　no descansar
やすみます (休みます)
やすみません　(休みません)
presente
Yasumimasu　yasumimasen
やすみました (休みました)
やすみませんせんでした (休みませんでした)
Pasado
Yasumimashita yasumimasen deshita

terminarse　no terminarse
おわります (終わります)
おわりません　(終わりません)
presente
owarimasu　owarimasen
Pasado
おわりました (終わりました) おわりませんでした (終わりませんでした　)
owarimashita　owarimasen deshita

5. Ejercicios.
Hacer las frases con las palabras y los verbos anteriores.

Ejemplo -1:
¿Qué día de la semana es el día del descanso de los bancos?

Respuesta:
銀行　は　なんよう　び(何曜日) 休みですか。

Ejemplo -2:
El día del descanso de los bancos son el sábado y el domingo.

Respuesta:
どよう　び (土曜日) と　にちよう　び(日曜日) 休みです。

Preguntas:
1¿ Qué día de la semana es el día del descanso de las tiendas de departamentales?
2. Los lunes son el día del descanso.
3. ¿A qué hora te levantaste el miércoles?
4. El miércoles me levanté a las 11 y media a.m.
5. El martes no trabajé.

Respuesta:
1. デパートは　なんよう　び(何曜日)　休みですか。
2. げつ　よう　び(月曜日)　休みです。
3. すい　よう　び(水曜日)何時　に　起きました　か。
4. すい　よう　び(水曜日)　11時半　に　起きました。
5. か よう び(火曜日)　はたらきませんでした。



CONEXIÓN
MANGA


CONEXION
MANGA

BLOOD C

CLAMP SACA LOS COLMILLOS

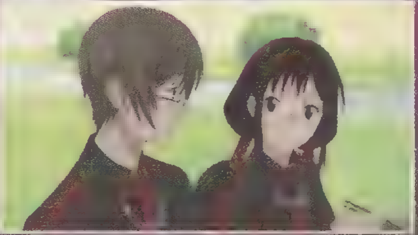
Por Mónica Verde

Si ya teníamos vampiros en todas partes como la gran moda, no es de extrañar que las chicas **Clamp**, el grupo de mangakas que nos han traído *Sakura Card Captor*, *XxxHolic*, *RG Veda*, entre otras muchas, decidieran dar un giro en sus acostumbrados trabajos y se inclinarán por los chupasangres. Más no con una historia cualquiera, sino con una que se ha convertido en todo un clásico: *Blood C*, la nueva versión de *Blood, The last vampire*, la historia de la joven que tiene que pelear contra criaturas surgidas de nuestras peores pesadillas.

Desde el 2000, Production IG (*Ghost in the shell*, *Patlabor*) ha tenido los derechos de Saya, la caza vampiros, que además es mitad humana, mitad vampiro, que pelea contra horribles criaturas, siempre armada con una poderosa espada. La idea surgió por el interés del entonces director de la productora para realizar una película totalmente original, para lo que se contó con la asesoría del mítico **Oshii Mamoru** (*Ghost in the shell*), quien recomendó al escritor **Kenji Kamiyama** para crear la base de una franquicia que, desde entonces, ha tenido diferentes rostros, incluyendo una versión live action, así como la adaptación en manga y hasta una light novel, todos inspirados en la película original, considerada una pieza maestra de la animación nipona.

Ahora es turno de las Clamp adaptar una nueva aventura para la famosa caza vampiro, ya que además de encargarse del diseño de personajes (como hicieron en su momento con *Code Geass*, de Sunrise), desarrollaron el guión, siendo la primera vez en su historia que planean un anime directamente y no un manga suyo que más tarde es llevado a la televisión.





Parte de lo que han aprendido en sus anteriores obras se refleja en este nuevo proyecto, como la aparición de unas gemelas que nos recuerdan a Maru y Moro de *XxxHolic*, y los [illegible] de Syaoran, Yuuko y compañía.

Además, la primera imagen oficial de la nueva Saya tiene todo el estilo de sus mejores tiempos.



En cuanto a la trama, nos presentan una historia que se va con calma, o lo que es lo mismo, va algo lenta (debemos reconocerlo) en la que incluyeron un narrador misterioso que dice las frases filosóficas que tienen que ver con lo que pasa en el episodio y más con los cambios que está experimentando la protagonista. Cada capítulo se puede dividir en dos partes: la primera, que se desarrolla durante el día, muestra la vida demasiado tranquila de la protagonista, enfocada en la escuela, y la segunda, la de noche, llena de sangre y violencia, que puede perturbar a algunos, si bien ambos elementos parecen estar a punto de fundirse en uno.

[illegible]nime está dirigido por [illegible]

[illegible] recayó en el o la desconocida **Ranmaru Kotone**, y es publicado en la revista *Monthly Shonen Ace*, de Kadokawa. Pero esto no es todo, aunque la serie apenas comienza, ya se ha anunciado que para 2012 tendrá su versión fílmica, de la que todavía no se sabe mucho, pero que iremos informando. Por lo pronto, podrán disfrutar de una nueva aventura de nuestra cazadora favorita, aunque ahora con la firma Clamp.



PACTO DE HONOR

Saya Kisaragi es una chica que de apariencia es de lo más normal, vive en un pueblo o villa, en donde no pasa absolutamente nada, apenas y hay personas y automóviles, y donde (debemos remarcar) es muy feliz. Ella vive en un templo con la única compañía de su padre, el venerado sacerdote Tadayoshi, encargado del lugar y donde parece que la tecnología no los ha alcanzado, porque ni televisión tienen. Su vecino más cercano es Fumito Nanahara, el atractivo dueño de la única cafetería de la villa. El amable joven siempre atiende a su linda vecina con el desayuno, y a veces a su padre, y por el que la jovencita siente un profundo afecto.

ES TURNO DE LAS CLAMP ADAPTAR UNA NUEVA AVENTURA PARA LA FAMOSA CAZA VAMPIRO, YA QUE ADEMÁS DE ENCARGARSE DEL DISEÑO DE PERSONAJES (COMO HICIERON EN SU MOMENTO CON CODE GEASS, DE SUNRISE)

En la escuela, las cosas son iguales, tiene a su grupo de amigos, desde la clásica medio ruda que siempre se preocupa por ella, a las gemelas que se sincronizan al hablar (cortesía Clamp), y hasta un chico, Itsuki Tomofusa, presidente de la clase que parece estar mu-[illegible]

[illegible] ne la visión de una luz que pasa por su mente y que va tomando la forma de una katana, cuyo significado no entiende.

Pero esa es Saya en el día, de noche, fuerzas malignas, a las que su padre y ella conocen como Antiguos o Furikomonos, amenazan con destruir la paz de aquel lugar y lo único que se interpone es la mismísima Saya. Así es, nuestra adorable joven, cada vez que es hora de pelear y se hace de su espada, se convierte en toda una máquina de pelea, es brutal, fría y eficiente, y por más golpes que reciba, siempre se pone de pie.

Al principio las criaturas sólo peleaban contra ella y viceversa, hasta que comienzan a hablar

LOS DIFERENTES ROSTROS DE SAYA



BLOOD THE LAST VAMPIRE

Año de estreno: 2000

La película que comenzó todo, teniendo Production IG los derechos desde entonces. Es considerada una de las mejores versiones, a pesar de su corta duración y que deja muchos cabos sueltos en cuanto a la trama y el pasado de Saya. La trama se da desde el punto de vista de una enfermera que trabaja en la base norteamericana en Japón, durante la guerra de Vietnam. A este lugar llega una misteriosa estudiante que, durante la fiesta de Halloween, acaba con unas horribles criaturas; demonios conocidos aquí como Chipoterans, en una batalla inolvidable, al igual que el filme, considerado una joya animada. Para muchos, esta Saya siempre será la original.

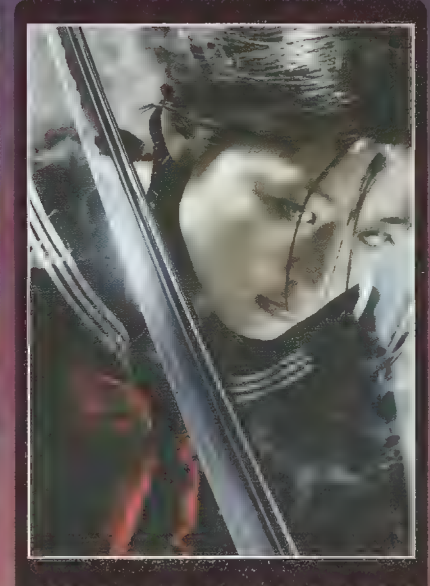


BLOOD +

Año de estreno: 2005

No. de episodios: 50

Considerada, hasta cierto punto, como la continuación de la Saya original, presenta a una joven que llevaba una vida normal con su familia y amigos, hasta que unas criaturas la atacan y descubre que puede pelear contra ellos, ya que son los Chiropterans y ella la caza vampiros que los derrota. A su lado tiene a su caballero, Haji, que le da el plus para las chicas por su atractivo y juntos descubrirán misterios de su pasado relacionados con su familia y descendencia. Esta serie destaca sobre todo por su hermoso soundtrack, cortesía de **Mark Marcina**, bajo la producción de **Hans Zimmer** (*El origen, Piratas del caribe*).



BLOOD THE LAST VAMPIRE (LIVE ACTION)

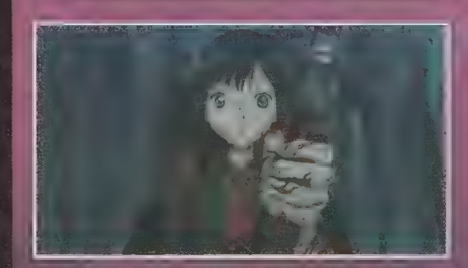
Año de estreno: 2009

Una coproducción Hong-Kong-Francia-Inglaterra, en la que se toma sólo una parte la trama de la película original, sobre todo lo que es la secuencia inicial y el hecho de que Saya vuelve a llegar a la escuela en la base norteamericana con su uniforme de marinera, y de igual forma, trabaja para una agencia especial. Sin embargo, para hacer la trama más "atractiva", tenemos aquí a una chica estadounidense, hija de un general, que tendrá que pelear junto a nuestra caza vampiro, sin comprender realmente lo que pasa.

con ella y palabras como "Pacto de honor" y "Carnaval" surgen en sus conversaciones, antes de que nuestra protagonista se encargue [illegible]

El dolor físico que experimenta es intenso, hasta que sus ojos se tornan carmesí y sus golpes se vuelven mortales. Parece estar en un estado de inconsciencia cuando ocurre, al volver a casa, su padre siempre la espera y misteriosamente, al día siguiente la cura de tal forma que parece que nunca sufrió daños... hasta [illegible]

¿Qué misterio rodea a esta dulce joven? ¿Por qué tiene que pelear contra el mal y llevar esa



[illegible] poco a poco, hasta dejarnos con la boca abierta. [illegible] que no querrán perderse, ya sea porque son fanáticos de este grupo de mangakas que continua después de tantos años o de la propia Saya, cuya historia de sangre y muerte parece que nunca tendrá fin.

AKIBA-KE¡

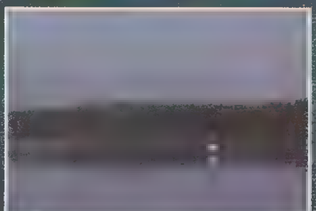


HITODAMAS

ENTRE ESPÍRITUS Y FOLCLORE ORIENTAL

Por J. A. Dávalos Q.

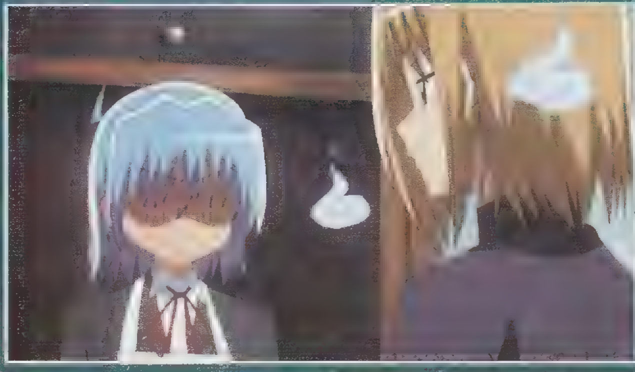




Parte del atractivo de la cultura nipona, es su folclore tan extenso que ha mantenido muchas de sus tradiciones intactas por siglos. Una parte llamativa de estas tradiciones es aquella que nos adentra en el inframundo japonés, en donde la bastedad de espíritus y deidades conviven con las almas de los recién fallecidos, más específicamente con una peculiar forma espiritual, muy común en el anime.

Si alguna vez te preguntaste cómo se llamaban esas simpáticas llamitas que vuelan alrededor de los personajes en momentos de depresión, o que son clásicas en series oscuras, entonces toma una lápida de tu cementerio favorito y siéntate cómodamente ya que te adentraremos en el oscuro y apacible mundo espiritual de las hitodamas.

SI BIEN EN LA ACTUALIDAD EXISTEN VARIADAS EXPLICACIONES CIENTÍFICAS SOBRE LA EXISTENCIA DE LAS HITODAMAS (COMO LA COMBUSTIÓN DE GAS DE METANO Y FÓSFORO), NO PODEMOS NEGAR QUE ESE LADO MÍSTICO ES EL QUE MÁS NOS ATRAE



ESPECTROS CON UNA LARGA TRADICIÓN

Ya en tiempos del Japón feudal, las personas temían salir de noche a los bosques veraniegos o cruzar cerca de los cementerios que bordean los templos, por miedo a verse frente a frente con estas apariciones. Antiguos grabados muestran estas formas espectrales como almas errantes; de hecho, la traducción literal de hitodamas es alma humana. Su forma típica es la de una esfera de luz verdosa o azulada que va dejando una estela vaporosa en su camino.

Las leyendas de Japón cuentan que estas almas en pena acostumbran estar cerca de cadáveres, como faros en espera de que alguien encuentre sus restos y pueda así descansar en paz. Registros de comerciantes portugueses hablan de estas luces jugueteando alrededor de los mástiles de sus barcos para luego retirarse, por lo que se les ha asociado con fenómenos lumínicos como los fuegos fatuos o el llamado fuego de santelmo, muy conocido por los marineros de la época. Otra leyenda los relaciona con los kitsune (zorros) y su mala costumbre de hacerle bromas a los viajeros, transformándose en hitodamas para desviarlos de su camino y así poder robarles sus pertenencias.



SU LLEGADA AL MANGA

A raíz de la aparición del manga, su uso como recurso gráfico no se hizo esperar. En el manga *GeGeGe no Kitaro* (1959, por **Shigueru Mizuki**) es muy común verles a lo largo de sus páginas, si bien este manga usa en exceso el folclore oscuro de Japón, otros han seguido con la tradición, un ejemplo muy conocido está en la serie *Dragon Ball Z*, donde se puede ver a infinidad de hitodamas siendo juzgadas por el personaje de Enma-daio Sama. Últimamente se usa como recurso cómico, al estar un personaje en una situación angustiante o cuando es apaleado al grado de que su alma (hitodama) se vea salir de su cuerpo.



Si bien en la actualidad existen variadas explicaciones científicas sobre la existencia de las hitodamas (como la combustión de gas de metano y fósforo), no podemos negar que ese lado místico es el que más nos atrae y que ningún científico puede quitarle el atractivo al verse frente a frente con estas juguetonas almas.

Espéranos en los siguientes números para conocer un poco más de las tradiciones y leyendas de Japón. Hasta pronto.

Por Judith D.

Como muchos lectores sabrán, siempre he sido fan de hueso colorado de la tecnología, además de la películas de zombies. Gasto toda mi adorada quincena en curiosidades de la electrónica y la computación (y por eso las mensualidades de mi tarjeta de crédito están por las nubes). Y como ya tenía tiempo de no reseñar ningún producto, aquí me tienen mostrándo a todos los tecnófilos, que siempre existe algún juguete nuevo en que despilfarrar el dinero. Wiii!



ACER ASPIRE Z5763, CONTROLANDO TU PC AL ESTILO KINECT

Éste es el producto menos estrafalario de nuestra reseña, pero no por eso es aburrido. La nueva Acer Aspire destaca de sus competidoras tipo ALL IN ONE (todo en uno) por la curiosa incorporación de un sensor que te permite controlar tu computadora con gestos y movimientos de la mano, muy al estilo Kinect. La tecnología usada es Acer Air Control. Además, su pantalla de 23 pulgadas, es capaz de desplegar contenido en 3D, la configuración varía dependiendo de las necesidades del usuario final.

[illegible]

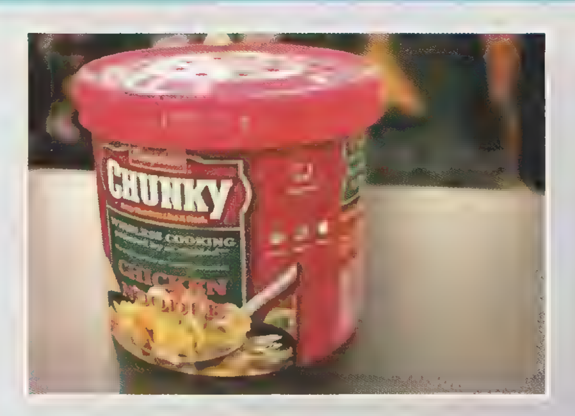


[illegible]



[illegible]

[illegible]



SOPA CHUNKY DE CAMPBELL ¡¡ INALÁMBRICA!!

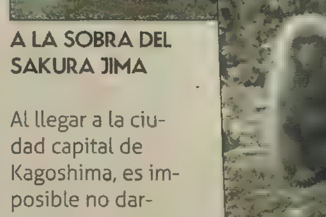
Si pensabas que ya lo habías visto todo en cuanto a gadgets locos, éste es el colmo de los colmos. ¿ A quién demonios (y pido disculpa a los demonios) se le ocurren ideas como una sopa que se calienta vía inalámbrica? La tecnología en sí se llama eCoupled de Fulton Innovation, en el mismo tazón incorpora un generador de inducción para calentarse a sí misma y está destinada a convertirse en la nueva moda en comidas instantáneas. Esperemos que en el futuro el hecho de comprarte una sopa no se convierta en una excusa más para engrosar tu recibo de luz.

KAGOSHIMA
ENTRE EL CIELO Y EL INFIERNO

Por Stefan



Más allá de las ciudades tecnificadas del Japón moderno y su bullicio urbano, podemos encontrar un verdadero paraíso, donde el canto de las aves akahige y los bosques de cedros milenarios, fueron fieles testigos del primer habitante que colonizó las tierras niponas hace más de 7,000 años, posando sus pies en una tierra de gran verdor, custodiada por el fiero, pero a la vez hermoso volcán Sakura Jima. Esta tierra idílica ha sido llamada con diversos nombres, pero aquel que aún perdura en la boca de sus habitantes es el de la noble tierra de Kagoshima, un lugar grabado por la lava ardiente y acariciado por la brisa de la paz.



A LA SOBRA DEL SAKURA JIMA

Al llegar a la ciudad capital de Kagoshima, es imposible no darse cuenta cómo el paisaje es dominado por el imponente monte Sakura Jima, un volcán activo que en más de una ocasión ha tenido violentas erupciones. Una de las más famosas fue aquella que, en 1914, sepultó parte de la ciudad tres metros bajo la lava. Aún ahora se pueden ver los restos de la parte antigua sobresalir de entre la roca volcánica.

La estéril roca volcánica contrasta con los verdes prados de bambú enano, el cual se nutre gracias a las constantes emanaciones de ceniza, renovando constantemente la vida de la región. Un atractivo local son los cedros Yakusugi, los cuales son algunos de los seres vivos más antiguos de la tierra. Al ser una región volcánica no es raro encontrar las ya clásicas fuentes termales, las cuales son usadas por los yakuzaru (macacos japoneses) como balneario privado.



La belleza natural rivaliza con las creaciones idílicas del hombre, una de ellas es el *Senganen*, antigua residencia del clan Shimazu, rodeada de jardines ornamentales y estanques donde el movimiento de las carpas hipnotiza los sentidos.

En la región de Chiran, a 30 kilómetros de la capital, se encuentran los antiguos aposentos de los samuráis, también llamados *buke yashiki*. Hoy en día junto, con el parque de las rosas de



Kirishimagaoka, son los atractivos turísticos más populares de la zona.

MIRANDO HACIA EL FUTURO

Kagoshima ha evolucionado, de ser un centro de comercio con occidente, pasando por base aérea y centro religioso cristiano/japonesa. Actualmente ostenta el título de ser sede de la industria espacial del país del sol naciente, el centro espacial de Uchinoura ha sido cede de infinidad de lanzamientos de satélites, y más recientemente de suministros para la estación espacial internacional.

Antes de cerrar esta nota, me gustaría hablar de un último lugar de interés, que todo turista debe visitar. Me refiero al museo de la paz, otrora fue la choza en la que los pilotos kamikaze pasaban su última noche, meditando, rodeados de la quietud del entorno. Hoy en día 1,036 tiras de madera con sus nombres y fotos de sus caras, son el mudo recuerdo de un tiempo, donde un mundo entero confundió el significado de la paz, sin saber que ésta estaba tan cerca, como el susurro del viento entre los cedros, que aún se yerguen majestuosos, en la bella y pacífica provincia de Kagoshima.



Hola Hogar... digo, queridos lectores con mucho tiempo libre, jeje. Como se habrán dado cuenta, últimamente la revista ha sufrido algunos atrasos en su salida. ¿Que por qué me quejo? Simplemente porque no tengo nada mejor que hacer jajaja. Pero bueno, yo y mis locuras, un día me mandarán de patitas a la calle. Mejor me dedico a trabajar, que eso sí lo hago más que bien, correr videos. Wiiii

Por [illegible]

POTTER PUPPET PALS EN "EL DIARIO DE SNAPE"

[illegible]



COSPLAY FEVER: RAISE YOUR GLASS
http://www.youtube.com/watch?v=3KmoKOrKJvk

Este es un verdadero homenaje al cosplay. Al ritmo de la melodía *Raise Your Glass*, veremos a muchos jóvenes fans del disfraz, incluyendo algunas caras conocidas (claro, eso si eres un visitante constante de la TNT y reconoces a algunos de los invitados que han asistido), montando un videoclip por el puro gusto de hacerlo. Este video nos muestra que no importa si eres asiduo de la Comicon, la Comic market o una de las varias convenciones en nuestro país, un friki siempre será un friki, no importa de qué país provenga. Wiiiiiiiii!



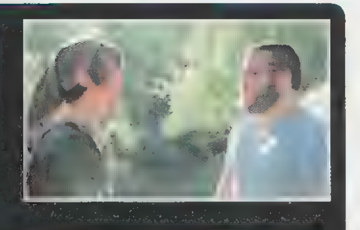
HOW NOT TO PLAY FINAL FANTASY VII

[illegible]



THE LEGEND OF NAVI: A LINK TO THE PEST, HEY! LISTEN!
http://www.youtube.com/watch?v=R6zl6YBbqgY

Cualquiera diría que constantemente trato de ridiculizar a *La leyenda de Zelda*, pero créanme, son los fans los que hacen solitos ese trabajo. Recordarán lo desesperante que era la hadita Navi en *Zelda 64*, con sus limitados y fastidiantes diálogos. La verdad yo era de las que querían ahorcarla con tal de que se callara (eso sí, el juego siempre ha sido y será una chulada). Lo que nunca me imaginé es que un grupo de fans la regresara a la vida de forma aún más repelente, y es que la Navi de este video realmente me atemoriza. ¡Oh, Dios! Mi infancia pasa ante mis ojos... ¡No, mamá, no quiero comer betabel, nooo...!



SIMON'S CAT "FLY GUY"

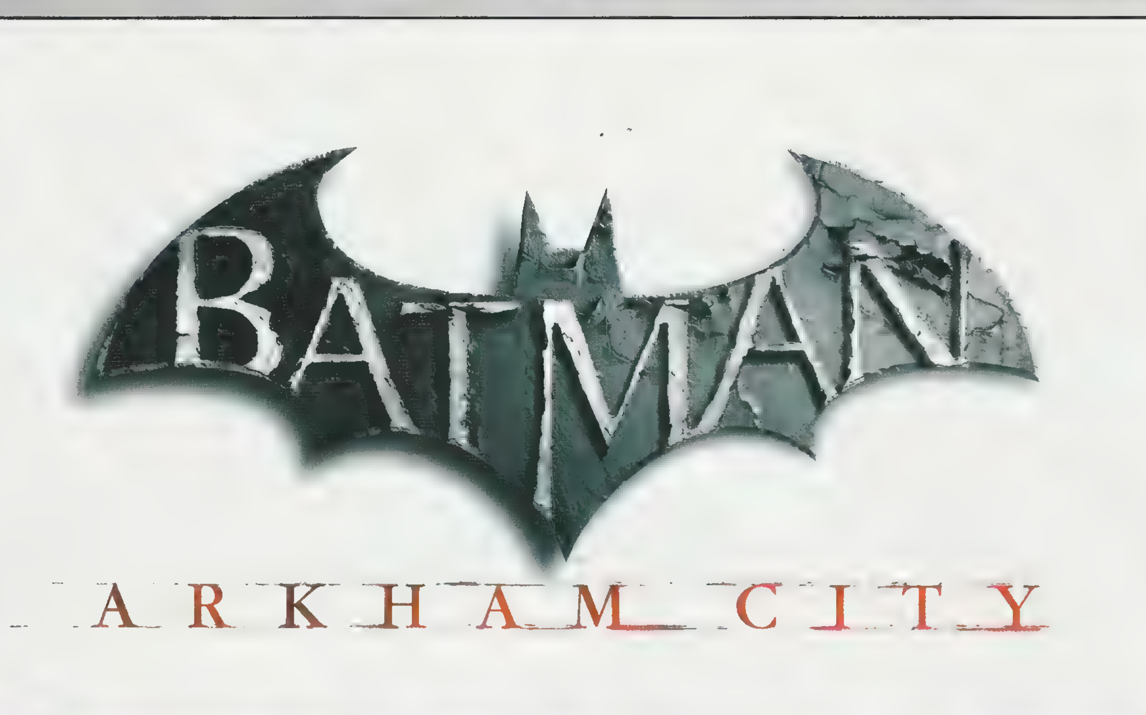
[illegible]



¿Tienes algún comentario, sugerencia o tomatazo que nos quieras enviar? Entonces qué esperas, manda tu carta a nuestro correo **akiba_kei@vanguardiaeditores.com** estaremos felices de escucharte.

FIN DE LA SECCIÓN





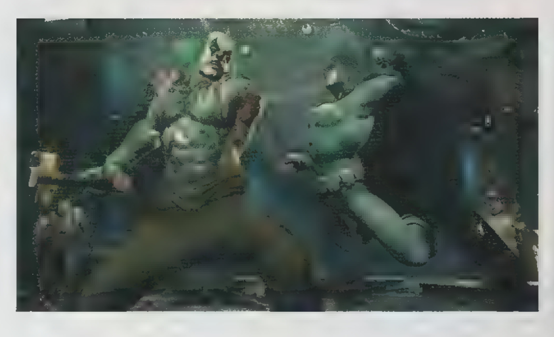
BATMAN ARKHAM CITY

EL REGRESO DEL CABALLERO DE LA NOCHE

Por Fernando Farciert/ @esemiFar

A mediados del 2009, Warner Bros trajo una nueva entrega de Batman con el nombre de *Batman: Arkham Asylum*, el cual –dijeron- sería algo que nadie esperaba dentro del mundo del caballero oscuro. Y dicho y hecho, nos demostraron que la franquicia, en cuanto a los videojuegos, no estaba muerta y entregaron lo que, probablemente sea, el mejor juego de este personaje hasta la fecha.

Con gráficos increíbles y una historia muy bien hecha, mostraron el Batimovil y a Batman en su traje clásico, respetando cada uno de los detalles de los afamados cómics del murciélago. Otra característica, es que contaba con las voces originales de las series animadas (cosa que en ningún juego se había visto) para hacerlo aún más llamativo. Al momento en que salió, muchos nos lanzamos por él esperando la sorpresa y vaya que nos la llevamos desde el principio hasta el final. La historia es sublime, además de que los villanos son respetados en su totalidad.



Algunos villanos que encontramos en *Arkham Asylum* fueron Harley Quinn, Hiedra venenosa, Killer Crock, The Riddler (aunque no salga en persona, puedes resolver sus acertijos), entre otros, haciendo este título no sólo increíble en cuanto a gráficos y empeño, sino que respeta hasta los malos originales y aunque faltaron varios como: Dos caras, el Pingüino, etc., no los necesita. Toda la trama empieza desde que El Joker se entrega y cuando llega a Asylum de Arkaham, se libera y toma control.

Es cuando Batman entra en acción y se va en busca de él, enfrentando diversos villanos y acertijos; usando su instinto de detective para poder encontrar objetos o pistas escondidas en cuartos, al igual que seguir rastros que lo llevarán a encontrar a los villanos y hasta aliados.

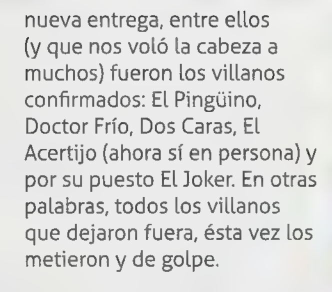
Después de ganar en diversos premios de videojuegos como *El juego del año*, e incluso sacar una edición con la modalidad en 3D y algunos extras más, para mediados del 2010 se anunció la secuela que llevaría por nombre *Arkham City*. Aunque no revelaron más información al respecto, muchos fans de la saga estaban felices, ya que los desarrolladores prometieron que iba a ser el mejor juego hasta la fecha. Y vaya que ésa es una promesa fuerte, así que a muchos nos entró la duda y las ansias por saber qué tenían guardado para nosotros.

LA ESPERA TERMINA



Llegó el final del año 2010 y fue cuando por fin pudimos ver el trailer oficial de *Arkham City*, y los que teníamos todavía dudas de qué le podrían mejorar a su predecesor, simplemente nos callaron la boca, mostrando un trailer en el que el mismísimo Hugo Strange está torturando a un soldado para que revele información sobre Batman, siendo que antes el murciélago había lidiado con él. Para cerrar el corto con broche de oro, el personaje dice que sabe todos nuestros secretos y más importante, que sabe que eres... Bruce Wayne.

En definitiva, ese pequeño avance sorprendió a todos por completo, ya que superó nuestras expectativas. Durante todo el 2011, poco a poco se han ido revelando más y más detalles de esta nueva entrega, entre ellos (y que nos voló la cabeza a muchos) fueron los villanos confirmados: El Pingüino, Doctor Frío, Dos Caras, El Acertijo (ahora sí en persona) y por su puesto El Joker. En otras palabras, todos los villanos que dejaron fuera, ésta vez los metieron y de golpe.



Después de toda esta información, nos llevó a muchos a pensar qué tan larga será la historia, ya que con tantos villanos en definitiva nos tomará mucho tiempo, pero lo mejor aún es que si te llegas a aburrir de jugar con Batman (cosa difícil), podrás seguir con Gatubela. Sí, Gatubela, ya pudimos ver una probadita de lo que será su modo de juego, que promete ser una pelea mucho más rápida, debido a su agilidad.

El gameplay fue también revelado y mejora mucho la manera de pelear de nuestro murciélago favorito, incluyendo golpes para estrellar a dos enemigos a la vez. Otra novedad es el combate aéreo, que en la entrega anterior no habíamos podido experimentar, el modo detective mejoró, ahora no sólo rastreas lo que tienes enfrente de ti , sino toda el área, permitiendo una acción mucho más dinámica y más rápida. Otra mejora, sin duda, es que cuando bajas volando ahora podrás ir en picada, logrando estrellarte de golpe contra el piso y generar daño a los malos que encuentres en el camino.

Mucho se ha anunciado ya, pero para los más fans tenían una sorpresa especial anunciando una *Limited Edition* con una pequeña figura de Batman, que sin duda querrás en tu colección. También incluye el DVD de *Gotham Knight*, cortos de cinco directores japoneses, cada uno con su propia visión del detective. Otro extra, es el soundtrack y un libro de arte. Como un plus algunos manejarán los retos de El Joker, que oficialmente sólo se manejarían en Inglaterra, pero una tienda de juegos los logró traer como contenido descargable. Todos estos extras son bajo apartado en su tienda de juegos favorita.

¿POR QUÉ JUGAR *ARKHAM CITY*?

Si eres fan de Batman, no te puedes perder el mejor videojuego en todos los aspectos y no debe faltar en tu colección. Si no eres fan, pero te gustan los juegos largos, de acción, peleas e investigación, te mantendrá pegado al control de principio a fin. Así que échale un ojo y mientras juega *Arkham Asylum* para que veas de qué estamos hablando.



PROMOCION

TENEMOS UNA COPIA DE BATMAN ARKHAM CITY LAS BASES PARA GANARTELA ES TARAN EN NUESTRA PAGINA DE FACEBOOK: CONEXION MANGA OFICIAL

anime y manga



HELLO! PROJECT

FÁBRICA DE SUEÑOS

JUVENILES... Y ALGUNAS PESADILLAS DE JUVENTUD (PRIMERA PARTE)

Por Adalisa Zárate

Es difícil ser fan del anime y el manga y no conocer algo de j pop. Mal que bien, no sólo tenemos cientos de openings y endings cantados por grupos tanto famosos, como aquellos que comienzan a darse a conocer en su país. Y por tanto, el nombre de **Morning Musume** es bastante conocido, ya que las idol singer son posiblemente la primera cara de la música japonesa que un fan del anime de los ochenta y los noventa podía conocer.

Pero hoy no vamos a hablar de Morning Musume, sino del aparato que se encuentra detrás del grupo más famoso de Asia: **Hello! Project**. Curiosamente, la historia no comienza con una cantante, o siquiera con una disquera... sino con un grupo de j rock –aunque tirándole más al pop que al rock- conocido como **Sharam Q**. Famosos desde 1992, gracias a **Jokyo Monogatari**, y más tarde a **Single Bed**, que fue parte de la música para *DNA2*, el grupo era conformado por **Tsunku** como vocalista, **Hatake** en la guitarra, **Makoto** en la batería y **Taisei** en los teclados.

Para 1997 podíamos decir que eran un nombre importante sin duda, y fue cuando a Tsunku –cuyo verdadero nombre es **Mitsuo Terada**- se le ocurrió la genial idea de aparecer en un programa de televisión para iniciar las audiciones necesarias para lograr encontrar a una nueva vocalista mujer para Sharam Q.



Durante dichas audiciones encontraron a **Michiyo Heike**, recién salida de la preparatoria. Las audiciones, sin embargo, fueron televisadas y tuvieron un gran éxito de ratings, ya que entre otras cosas, hubo casi diez mil competidoras. Así que mientras **Heike** producía su primer single, Tsunku comenzó a trabajar con las cinco finalistas no elegidas, **Yuko Nakazawa**, **Natsumi Abe**, **Kaori Iida**, **Aya Ishiguro** y **Asuka Fukuda**, a quienes les prometió que se volvería su productor sólo si lograban vender 50,000 copias de su primer single en menos de cinco días. Dado que la propuesta fue televisada y ya tenían bastantes fans, *Ai no Tabe* logró vender el número requerido en tan sólo cuatro días. Morning Musume había nacido oficialmente.

Tsunku, por supuesto, no podía dejar de ver el negocio que las lindas chicas presentaban ante el público, y ni tardo ni perezoso, juntó los actos de Heike y Morning Musume en un sólo concierto. Para apoyar más las ventas, creó también un club de fans, al que nombro Hello!, que más tarde sería el inicio de nada menos que Hello! Project.

Con cinco cantantes en el grupo (bueno, seis en realidad, ya que a pesar de ser promovida como una solista, Michiyo Heike era promovida como parte de Morning Musume), uno pensaría que eran más que suficientes, pero la televisora Asayan y Tsunku ya tenían yenes en los ojos, e iniciaron una nueva audición, ahora sí, bajo el nombre de *Morning Musume Imotobun Audition*, en la que añadieron a tres miembros más: **Sayaka Ichii**, **Mari Yaguchi** y **Kei Yatsuda**.

Para el año siguiente y mientras Morning Musume consechaba fans y éxitos, se decidió formar otro grupo, **Country Musume**, basándose en una imagen más "campirana" de la chica japonesa. Obviamente, para esto se realizaron audiciones y en esta ocasión las ganadoras fueron **Rinne Toda**, **Azusa Kobayashi** y **Hiromi Yanagihira** –quien murió trágicamente ese mismo año llevando a la disolución del grupo en sí, pero no del nombre.

Todo continuó bajo la tutela de Tsunuku y Hello! Project, de tal manera que para el 2000, se les "prestó" un miembro de Morning Musume para, de esa forma, aumentar la popularidad y, por supuesto, la rentabilidad del nombre. Y con dos grupos bajo su paraguas y el estreno del programa *Hello! Morning*, uno bien podía ver que Hello! Project había comenzado con el pie derecho.

MONOCHROME KISS

OPENING KUROSHITSUJIÅ

LETRA ORIGINAL

Deai ni iro wa nakute
Monokuro fukinukeru
Itami goto kimi yudanemashou

Kizu ato tsuyoku nazoru
Yousha nai aki ga kite
Suzushii yubi temaneku mama ni

Toketa ato no yakkai na koori mitai na watashi wo
Yasashiku sukutte
Uwakuchibiru de asobu

Sore demo hitotsu no ai no katachi wo sagasu
Tooku yori mo ima wo musunda kareta hitomi wa
Dekireba kono mama tsutsumarete owaritai
Futari de himeta awai hada tsuki mo kakureteru

Are kara ikura ka yoru
Suki ni mo narimashita
Izon no umi iki mo wasurete

Muchuu no sono temae de nama nurusa
dake wo nokoshite
Hiki kiwa no bigaku
Tokuige na kisu kirau

Hitori ni shinai de mou sasshite ayamete
Dono kotoba mo kimi no heya de wa surinukete iku no
Midarete nemutte sore ijyou wo oshiete?
Egao no toi ni mayou toiki tsuki dake ga miteru

Tsugi no nagai hari ga tenjyou ni todoku koro ni wa
Kimi wa mou inai
Watashi wa mou iranai

Sore de mo tashika ni ai no katachi wo sagashita
Tooku yori mo ima wo musunda nureta hitomi wa
Dekireba kono mama tsutsumarete owaritai
Sono negai wa yoru wa munashiku asa wo tsurete kuru

Yasashikute atsukute hikyou na kisu de

Irodotte yo saigo no yoru tsuki ga terashiteru

TRADUCCIÓN

El monocromo sopla
A través de nuestro encuentro sin color
Y voy a confiarte cada uno de mis dolores

El otoño imperdonable
Que con fuerza traza mis cicatrices, viene
Mientras tus dedos fríos aún me llaman.
Después de que me derretí, tú me salvaste con ternura
A mi ser problemático y frío
Y juegas conmigo a través de un beso.

Sin embargo, yo busco una forma sencilla de amor
Tus ojos secos la atan al presente desde un pasado lejano
Si puedo, quiero terminar mientras me envuelves así
Juntos, ocultando nuestros seres pálidos; la luna se esconde también

¿Cuántas noches
he llegado a amar desde entonces?
En el mar de la dependencia, olvido cómo respirar.

Incluso con tu encanto, sólo me dejas un tibio calor
En el arte de saber cuándo renunciar
No me gustan tus besos engañosos.

No me dejes solo, percíbeme y coloréame por fin
¿Qué palabras caerán de tu cuarto?
Sintiéndome confundido, cayéndome de sueño -¿Me dirás cosas aparte de esas?
Sólo la luna nos mira, y el paisaje se pierde en la pregunta de las sonrisas.

Cuando la próxima aguja larga apunte al techo
Ya no estarás aquí conmigo
Ya no te necesitaré más

Sin embargo, busco determinado por una forma de amor
Tus ojos llenos de lágrimas la ataron al presente desde un pasado lejano
Si puedo, quiero terminar mientras me envuelves así
Tu deseo y la noche trayendo a la mañana en vano

Píntalo con un beso, cariñoso y apasionado, pero cobarde.

La noche ilumina nuestra noche final.



Visualmente hablando, el casting está bastante bien con una única excepción. Haruhi, se ve bastante bien caracterizada, pero dadas las diferencias entre la vida real y el manga, en realidad es imposible creer que alguien podría confundirla con un chico, ya que el uniforme deja ver perfectamente bien que es una chica con todo y que la cámara se toma bastantes problemas en no enfocar sus atributos.



OURAN HIGH SCHOOL HOST CLUB ¡AHORA EN VIVO!

Por Luisa Duarte

Ya todos conocemos la historia de la pobre inocente Haruhi que por un error bastante costoso terminó de "esclava" del club de anfitriones de la prestigiosa y altamente elitista escuela privada Ouran, de cómo los anfitriones pensaban que ella era en realidad un chico y la obligaron a volverse un anfitrión, de cómo descubrieron que en realidad era una chica, y finalmente como Tamaki, el líder del club, se niega rotundamente a entender que está enamorado de ella.

También conocemos y adoramos a los anfitriones: el dramático y altamente florido Tamaki, el calculador Touya, el estoico Mori, el tierno Hunny y, por supuesto, los geme- [illegible]

[illegible]



que la serie terminara mal, sino porque su final significaba no poder ver más aventuras de ninguno de los anfitriones que tanto nos habían encantado. Los 18 volúmenes, de esa forma, se volvieron todo lo que podíamos tener de la peculiar escuela.

Pero donde mucha gente esperaba que, por lo menos, esto significara que pronto existirá una nueva animación, TBS salió con la sorpresa de nada menos que un drama en live action, que se estrenó en julio del 2011. Ahora, las adaptaciones de manga a live action siempre han sido causa de mucho temor porque siempre parece que algo puede salir terriblemente mal. Sin embargo, dado que la historia es bastante divertida... bueno, hay que darle una oportunidad.

Es un Tamaki muy atractivo, que si bien no es rubio, puede dar el punto perfecto de dramatismo y exageración que requiere el "papá" de los anfitriones. Sí, está increíblemente sobreactuado, pero Tamaki requiere esa sobreactuación, lo que lo hace perfecto. Y encima, el chico brilla con efectos mucho más afortunados que los usados para el drama de *Princess Princess* (que, entre otras cosas, lo hacen verse rubio). Es un Kyoka excelente: frío y calculador. Lo que hace que no se vea sobreactuado, haga balance con Tamaki y los otros de tal manera que se ve como el mejor actor del grupo.

Los gemelos hacen las veces de los Hitachiin de manera bastante convincente, aunque sus escenas dentro del club tienden también a la sobreactuación. Es un perfecto Mori, aunque, dado que la principal característica del personaje es estar callado, eso no es difícil. Sin embargo, el negrito en el arroz es Honey, porque no hay cantidad de efectos especiales, maquillaje y accesorios que hagan que alguien de 19 años actuando como si tuviera 10 no se vea exagerado, medianamente aterrador y honestamente preocupante (y que lo cambien literalmente por un niño en ciertas escenas ayuda menos).

Fuera de eso, como adaptación, es muy buena. Mantienen muchos de los gags originales, incluyendo la rotura absoluta de la cuarta pared, escenas donde las onomatopeyas atacan a los personajes y sin muchos cambios excepto la presencia de todo el club en la búsqueda de la cartera de Haruhi, o la aparición temprana de Nekozawa, lo cual hace que realmente sea un drama para disfrutar este año.



TIGER AND BUNNY

POR ADALISA ZÁRATE

En la ciudad de Sternbild City, los policías no están solos. Desde hace 45 años, existen seres humanos llamados NEXT, que son, mal que bien, superhéroes. Sin embargo, a diferencia de cualquier otro superhéroe del mundo, éstos son... bueno, mascotas corporativas. Todos sus trajes, sin excepción alguna, están llenos de estampas y logos de cientos de diferentes corporaciones. Por si eso fuera poco, sus actos heroicos no son en la noche y en secreto, sino televisados y como parte de un concurso para ver quién es el Rey de los Héroes de la temporada televisiva.

LO BUENO: La verdad, la animación es buena. Y la manera en que editan el programa en vivo, es bastante peculiar. Pero lo mejor del caso, lo mejor del momento, es que los diseños de personajes son nada menos que del genial **Masakazu Katsura**, lo que significa que el creador de *Video Girl Ai* tiene más trabajo haciendo lo que le gusta: diseñar superhéroes. La historia también es excelente, lo que permite que se hagan giros bastantes originales, especialmente por la gran pregunta ¿Qué significa ser un héroe? La idea de superpoderes y de armaduras no es nueva, pero si es raro ver la combinación en un anime, por lo que es imposible no notarlo como algo verdaderamente especial.

LO MALO: Fire Emblem. Es comprensible que Japón sea una cultura diferente, pero hay un límite a los estereotipos que puede tener un personaje, y éste del afeminado pervertido en particular ya está demasiado visto, de tal manera que es imposible no girar los ojos de aburrimiento cada vez que aparece. Pese a lo original de la historia y al uso peculiar de superhéroes, todo el asunto de ser usados por corporaciones y que el protagonista comience siendo un verdadero inútil, es demasiado parecido a *Mistery Men* para considerarse algo realmente 100% original. En el detalle técnico, uno tiene que decir que los subtítulos provistos por Viz para su transmisión mundial son dificilísimos de leer.

LO MEMORABLE: Los héroes, vestidos de traje elegante, pero aun así, usando sus máscaras. Eso es maravilloso. Incluso si Dragon Kid parece una antena de televisión por cable. El que Tiger tenga una familia feliz, o por lo menos tranquila, también es un cambio adorable. Los diseños de Katsura son notorios, incluso si fueron un poco cambiados para la animación y aún tenemos el tradicional cabello Katsuresko. Ah, y por supuesto la relación entre Tiger y Barnaby. Esa es la que mantiene el programa a flote completamente.

Título: *Tiger and Bunny*
Director: Keiichi Satou
Script: Erika Yoshida, Kazujiro Tanaka, Masafumi Nishida, Nobukatsu Kodama, Tomohiro Suzuki, Yuuya Takahashi
Música: Yoshihiro Ike
Diseño de personajes original: Masakazu Katsura
Diseño de personajes: Kenji Hayama, Masaki Yamada
Episodios: 25
Opening: *Orion wo nazoru* (1-13) por **Union Square Garden**; *Missing Link* por **Novels**
Ending: *Hoshi no Sumika* (1-13), *Mind Game* por **Tamaki**
Cast:
Hiroaki Hirata: Kotetsu T. Kaburagi
Masakazu Morita: Barnaby Brooks Jr.
Go Inoue: Keith Goodman
Katsuhisa Houki: Ben Jackson
Keiji Fujiwara: Jake Martinez
Kenjiro Tsuda: Nathan Seymour
Koji Yusa: Yuri Petrob
Mariya Ise: Pao Lin Huang
Michiko Neya: Kriem
Minako Kotobuki: Karina Lyle



X JAPAN EN MÉXICO

Por Mónica Uribe
Germán García (foto)

Pocas bandas han dejado marca como la de *X Japan* en el J-Rock, al grado de volverse legendaria. Aún después de su disolución los integrantes seguían siendo grandes personalidades que aparecían en diarios y revistas. Después de su separación, en 1997, y la muerte de su guitarrista **Hide**, los fans se resignaron a que no habría *X Japan* nunca más.

Por fortuna todo cambió en el 2006, **Yoshiki** y **Toshi** anunciaron el reencuentro de la banda y su primer sencillo grabado en el techo del edificio de *Aqua City* en Odaiba: *I.V.* Además sería el tema principal de la película *Saw 4*, lo que nos mostró que la agrupación entraría con todo a la conquista mundial y se anunció una gira internacional.

A principio de este año, Yoshiki anunció en su cuenta de Twitter oficial, que su gira mundial empezaría por: Argentina, Chile, Perú, Brasil y México.Todos los fans mexicanos nos extasiamos... ver a *X Japan* en vivo y en nuestro país era un sueño que sonaba imposible. La búsqueda del lugar fue complicada, ya que los integrantes del grupo no sabían cómo reaccionarían los fans latinos (ya saben, por eso de la sangre caliente). Finalmente se anunció el evento en el Circo Volador, un lugar en el que ya han tocado muchas bandas de rock y heavy metal internacionales. Los boletos de agotaron en cuestión de semanas y los fans atesoramos nuestros adorados boletos.

El recibimiento para *X Japan* por parte de los fans latinos fue apasionadamente salvaje, en su cuenta de twitter Yoshiki comentó que muchas veces estuvieron a punto de matarlos con puro amor en los aeropuertos y que llevaría con orgullo las cicatrices causadas por las fans. No es de sorprender que a su llegada a México la policía no los dejara ni ver a las fans (y luego bajaron del avión vestidos de enfermeras) para evitar incidentes.

> LA BANDA SE APEGÓ COMPLETAMENTE AL SETLIST DE SUS CONCIERTOS ANTERIORES, INICIARON CON SU MÁS RECIENTE SENCILLO, JADE, Y EL PÚBLICO "AYUDÓ" CANTANDO LOS COROS.

En fin, el domingo 18 a las ocho de la mañana, un gran número de fans se congregaron afuera del Circo Volador, ya que no se les dejó acampar pues los organizadores anunciaron la entrega de 200 brazaletes para acceder al recinto primero que los demás. Para mediodía, la fila ya estaba bastante larga... y seguían llegando. Un grupo de fans hizo colecta en la fila para que en vez de con grupo abridor, X Japan fuera recibido por mariachis, para lo cual ya se había hablado con los organizadores. Y en efecto, el grupo fue recibido de esa manera; después se esperó un tiempo en lo que los fans terminaron de entrar, llenando por completo el Circo Volador que, debemos agradecer, tiene muy buena visibilidad.

Ya para entonces, los fans nos desbordábamos con el grito de guerra para este tour (idea de un fan de California) *WE ARE X!*, estábamos tan ansiosos que le aplaudíamos a los roadies mientras ajustaban los instrumentos. Por fin comenzó el intro y cuando Yoshiki apareció en la batería, los gritos hicieron retumbar el lugar. Yoshiki usaba un saco largo rojo y sin camisa, además de una gargantilla de cuero. Después apareció Sugizo, con un traje blanco espectacular, **Pata** y **Heath** entraron casi juntos y Toshi apareció al último.

La banda se apegó completamente al *setlist* de sus conciertos anteriores, iniciaron con su más reciente sencillo, *Jade*, y el público "ayudó" cantando los coros. Lo mismo sucedería con *Rusty Nail*. Después de *Silent Jealousy* y *Drain*, el lugar volvió a retumbar con los gritos de *I want to be free*, acto seguido empezaríamos con el agasajo: solo de violín de Sugizo, acompañado al piano por Yoshiki, en el que Sugizo tocó un fragmento del Himno Nacional Mexicano.

Las siguientes canciones: *Kurenai y Born to be Free*, un solo de batería para dar paso a *I.V.* y posteriormente *X*, en ese momento los brazos de todos los asistentes formaron la X y retumbó el grito de We Are X! como es su costumbre. Al final de la canción, Yoshiki comenzó a aventar cosas y salió la banda del escenario, mientras todos los del público pedíamos el *encore*.

El *encore* se tardó un poco más de lo esperado, ya que la febril actividad de los *roadies* nos dio a entender que Yoshiki desconectó algo; finalmente arreglaron el problema y comenzó el *encore* con Yoshiki apareciendo en traje de enfermera y posteriormente con una linda *yukata* roja estampada y una bandera de México (ya ni les cuento como nos pusimos todos). El público enloqueció y le cantó *Cielito lindo*. Acto seguido, Yoshiki habló sobre ***Hide*** y **Taiji**, lo que se volvió un momento muy emotivo. *Endless Rain* y *The Art of Life* fueron las últimas canciones y a ritmo de *Forever Love*, la banda se despidió. Yoshiki, volvió a arrojarse al público (lo hizo durante todo el concierto). Al personal de seguridad le costó mucho trabajo regresarlo al escenario, ya que los fans estaban decididos a quedarse con él o al menos con sus pantalones. No los culpo. Ninguno de los asistentes queríamos que se acabara el concierto, ni que Yoshiki se fuera.

Quizás, el comentario de Yoshiki al día siguiente en Twitter lo resume todo: "*Mexico! You were amazing last night! Los quiero mucho!*".




LA MOLE
2011
15 AÑOS
CONVENCION DE COMICS Y MANGA
www.lamole.com.mx
16, 17 Y 18 DICIEMBRE
EXPO REFORMA, AV. MORELOS 67, COL. JUAREZ
TELEFONO: 56986273